CoCut Professional 4X4

Benutzerhandbuch

EUROSYSTEMS
Soft- und Hardware S.à.r.l.

Inhaltsverzeichnis

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag....1

Wichtige Kundeninformation CoCut....7

Systemanforderungen....9

Zweitplatzlizenz....11

Support und Sales Info....13

Copyright....15
CoCut verwendet die OpenCV....15

Einschränkung der Gewährleistung....17

Warenzeichen....19

Über dieses Handbuch....21
Typographische Orientierungshilfen....21

1 Einleitung....23
1.1 Was kann CoCut Professional 4X4?....23

2 Quickstart und Installation....25
2.1 Quickstart....25
2.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen....32
2.3 CoCut-Script in Macromedia Freehand....34
2.4 CoCut-Script in Adobe Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4....34
2.5 CoCut-Script in AutoCAD....34
2.6 MultiSKIN....36
2.7 Auswahl des Gerätetreibers....37

3 Wie arbeite ich mit CoCut....39
3.1 Importieren....39
3.2 Exportieren....40
3.3 Drucken....42
3.4 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen 52
3.5 Die Ausgabe-Vorschau....64
3.6 Der CoCut Layerdialog....72

4 Referenzteil....73
4.1 Das Datei-Menü....73
4.2 Das Bearbeiten-Menü....75
4.3 Das Objekt-Menü....77
4.4 Das Ansicht-Menü....85
4.5 Das Werkzeuge-Menü....87
4.6 Das Bild-Menü....89
4.7 Das Einstellungen…-Menü....89
4.8 Das Fenster-Menü....99

Inhaltsverzeichnis

4 Referenzteil
4.9 Das Hilfe-Menü....100
4.10 Referenzteil Kontextmenüs....101

5 Referenzteil Ausgabevorschau....107
5.1 Das Ausgabe-Menü....107
5.2 Das Optionen-Menü....107
5.3 Das Ansicht-Menü....109
5.4 Kontextmenü der rechten Maustauste....110

6 Toolbars....111
6.1 Die Standard-Toolbar....111
6.2 Die Layer-Toolbar....111
6.3 Die Objekt-Parameter-Toolbar....119
6.4 Die Statuszeile Objekt-Info....120
6.5 Die Statuszeile Elementinfo....121
6.6 Die Vorschau Werkzeuge-Toolbar....121
6.7 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar....122

7 Tools....125
7.1 Der Desktop....125
7.2 Die Outline-Funktion....126
7.3 Die Undo-Redo-Liste....128
7.4 Die Ausrichten-Funktion....130
7.5 Das Sortierung mit Simulation…-Werkzeug....131
7.6 Das Verschmelzen-Werkzeug....135
7.7 Das Messen-Werkzeug....139
7.8 Der Objekte-Manager....140
7.9 Die Konturlinie-Funktion....143
7.10 Die Job-Info....146
7.11 Der Plot-Manager....148
7.12 Die PhotoCUT-Funktion....155

8 Add Ons....163
8.1 Job-Manager....164

9 Tipps & Tricks - Problembehandlung....185
9.1 Puffer Überlauf seriell....185
9.2 Ausgabegröße Mimaki....185
9.3 Plotter reagiert nicht!....185
9.4 Puffer Überlauf....186
9.5 Schreibschriften verschmelzen....186
9.6 Datenimport von Apple Rechnern....187
9.7 Typische Fehlerquellen beim Schneiden....187

Anhang....189
A Glossar....189
B Impressum....194

Inhaltsverzeichnis

Index.....195

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch „Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.l.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.

EINZELPLATZ-LIZENZ - MULTI-USER-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ

1. Gegenstand des Vertrages
Gegenstand des Vertrages sind die auf den Datenträgern (CD-ROM) aufgezeichneten Computerprogramme und -dateien, die Programmbeschreibung und die Bedienungsanleitung, sowie sonstiges zugehöriges schriftliches Material und Hardwareteile. Sie werden im Folgenden auch als „Software" bezeichnet.
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die im Sinne der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung grundsätzlich brauchbar ist.

2. Lizenzeinräumung
Einzelplatz-/Hauptlizenz
EUROSYSTEMS räumt Ihnen das Recht ein, die beiliegende Kopie der EUROSYSTEMS-Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer (d. h. mit nur einer Zentraleinheit/CPU) angeschlossen ist, zu benutzen. Sie dürfen die Software nicht vernetzen oder sie in einer anderen Weise zu irgendeiner Zeit auf mehr als einem Computer- oder Computerterminal benutzen.
Ausnahme: Der Lizenznehmer verfügt zusätzlich zur Einzelplatz-/Hauptlizenz über eine so genannte a) Multi-User-Lizenz und/oder b) eine so genannte Zweitplatz-Lizenz.

Zu a) Multi-User-Lizenz
Eine Multi-User-Lizenz gilt nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Hauptlizenz für die Professional Version. Die Multi-User-Lizenz ist eine in den Funktionen eingeschränkte Version der Software - ohne Dongle-Kopierschutz. Der Einsatz ist auf mehreren Arbeitsplätzen/Rechnern in den Räumlichkeiten des Einzelplatz-/Hauptlizenznehmers erlaubt.

Zu b) Zweitplatz-Lizenz
Eine Zweitplatz-Lizenz gilt ebenfalls nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Hauptlizenz für die Professional Version. Sie ist in gleicher Weise kopiergeschützt wie die Einzelplatz-/Hauptlizenz (mit Donglekopierschutz). Der Funktionsumfang einer Zweitplatz-Lizenz ist identisch mit dem einer Hauptlizenz. Zu jeder

Einzelplatz-/Hauptlizenz können maximal 2 zusätzliche Zweitplatz-Lizenzen erworben werden. Werden in Mehrplatzumgebungen mehr als 3 Lizenzen benötigt, ist zunächst der Erwerb einer weiteren Einzelplatz-/Hauptlizenz erforderlich. Diese nachfolgende Einzelplatz-/Hauptlizenz kann dann wiederum um zusätzlich 2 Zweitplatz-Lizenzen erweitert werden. Darüber hinaus gehende Lizenzen sind individuell und schriftlich mit dem Hersteller zu vereinbaren.

Demo-Lizenz
Die Demo-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in Ihrem Funktionsumfang zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Der gewerbliche Einsatz ist ausdrücklich untersagt, ebenso die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Herstellers.

3. Urheberrecht
Die Software ist Eigentum von EUROSYSTEMS und sie ist durch Urheberrechtsgesetze, internationale Verträge und andere nationale Vorschriften gegen Kopieren geschützt. Wenn die Software nicht mit einem technischen Schutz gegen Kopieren ausgestattet ist, dürfen Sie entweder eine einzige Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke machen, oder die Software auf eine einzige Festplatte übertragen, sofern Sie die Originalkopie ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk, sowie in ihr aufgenommene Registrierungs-/Code-Serien- oder Donglenummern, dürfen nicht entfernt werden. Es ist ausdrücklich verboten, die Software und das schriftliche Material wie Handbücher ganz oder teilweise zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

4. Besondere Beschränkungen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

*ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software oder das zugehörige Material an einen Dritten zu übergeben oder einem Dritten sonst wie zugänglich zu machen die Software zu vermieten oder zu verleihen. Aber Sie dürfen die Rechte aus diesem EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag auf Dauer an einen anderen übertragen, vorausgesetzt, dass Sie diesen EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag zusammen mit allen Kopien der Software, dem gesamten schriftlichen Begleitmaterial und der begleitenden Hardware übertragen und der Empfänger sich mit den Bestimmungen dieses Vertrages einverstanden erklärt. Eine Übertragung muss die letzte aktualisierte Version (Update) und alle früheren Versionen umfassen und EUROSYSTEMS schriftlich mitgeteilt werden.

* die Software von einem Computer über ein Netz oder eine Datenübertragungskanal auf einen anderen Computer zu übertragen

* ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu entkompilieren oder zu entassemblieren.

* von der Software abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material zu vervielfältigen

* das schriftliche Material zu übersetzen oder abzuändern oder davon abgeleitetes Material zu erstellen.

5. Inhaberschaft an Rechten
Sie erhalten mit dem Erwerb des Produktes nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist. Ein Erwerb von Rechten an der Software selbst ist damit nicht verbunden. EUROSYSTEMS behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

6. Dauer des Vertrages
Der Vertrag läuft auf unbestimmte Zeit. Das Recht des Lizenznehmers zur Benutzung der Software erlischt automatisch ohne Kündigung, wenn er eine Bedingung des Vertrages verletzt. Bei Beendigung des Nutzungsrechts ist er verpflichtet, die Originaldatenträger sowie alle Kopien der Software, abgeänderte Exemplare, einschließlich des schriftlichen Materials zu vernichten; Hardwareteile und Dongle sind an den Hersteller zurückzusenden.

7. Schadenersatz bei Vertragsverletzung
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Urheberrechtsverletzungen haften, die EUROSYSTEMS aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen durch Sie entstehen.

8. Änderungen und Aktualisierungen
EUROSYSTEMS ist berechtigt, Aktualisierungen der Software nach eigenem Ermessen zu erstellen. EUROSYSTEMS ist nicht verpflichtet, Aktualisierungen des Programms solchen Lizenznehmern zur Verfügung zu stellen, die die Registrierungskarte nicht ordnungsgemäß ausgefüllt an EUROSYSTEMS zurückgesandt oder die Aktualisierungsgebühr nicht bezahlt haben.

9. Gewährleistung und Haftung von EUROSYSTEMS
* Ziff1: EUROSYSTEMS gewährleistet gegenüber dem ursprünglichen Lizenznehmer, dass zum Zeitpunkt der Übergabe der Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist, und die mit der Software zusammen ausgelieferte Hardware unter normalen Betriebsbedingungen und bei normaler Instandhaltung in Materialausführung fehlerfrei ist.

* Ziff2: Sollte der Datenträger oder die damit ausgelieferte Hardware fehlerhaft sein, so kann der Erwerber Ersatzlieferung während der Gewährleistungszeit von 6 Monaten ab Lieferung verlangen. Er muss dazu die eventuell mit ihr ausgelieferte Hardware, einschließlich der Sicherungskopie und des schriftlichen Materials und einer Kopie der Rechnung/Quittung an EUROSYSTEMS oder an den Händler, von dem das Produkt bezogen wurde, zurückgeben.

* Ziff3: Wird ein Fehler im Sinne von 9 Ziff2. nicht innerhalb angemessener Frist durch eine Ersatzlieferung behoben, so kann der Erwerber nach seiner Wahl Herabsetzung des Erwerbspreises oder Rückgängigmachen des Vertrages verlangen.

* Ziff4: Aus den vorstehend unter 1. genannten Gründen übernimmt EUROSYSTEMS keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt EUROSYSTEMS keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen

zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der Erwerber. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Ist die Software nicht im Sinne von 1. grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen. Das gleiche Recht hat EUROSYSTEMS, wenn die Herstellung von im Sinne von 1. brauchbarer Software mit angemessenem Aufwand nicht möglich ist.

* Ziff5: EUROSYSTEMS haftet nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens EUROSYSTEMS verursacht worden ist. Gegenüber Kaufleuten wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Eine Haftung wegen evtl. von EUROSYSTEMS zugesicherten Eigenschaften bleibt unberührt. Eine Haftung für Mangelfolgeschäden, die nicht von der Zusicherung umfasst sind, ist ausgeschlossen.

10. Vollkaufleute
Ist der Lizenznehmer Vollkaufmann, so wird auf diesen Vertrag das Recht des Landes Luxemburg angewendet. In diesem Fall ist weiter die Zuständigkeit der im Lande Luxemburg gelegenen Staatsgerichte und Bundesgerichte vereinbart.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

* Beschränkte Garantie - EUROSYSTEMS garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Empfangsdatum, dass die Software im Wesentlichen gemäß dem begleitenden Produkthandbuch arbeitet.

Diese Garantie wird von EUROSYSTEMS als Hersteller des Produktes übernommen; etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche gegen den Händler, von dem Sie ihr Exemplar der Software bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

* Ansprüche des Kunden - Die gesamte Haftung von EUROSYSTEMS und Ihr alleiniger Anspruch besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz der Software, die der beschränkten Garantie von EUROSYSTEMS nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihrer Rechnungskopie an EUROSYSTEMS zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Ausfall der Software oder Hardware auf einen Unfall, auf Missbrauch oder auf fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

* Keine weitere Gewährleistung - EUROSYSTEMS schließt für sich jede weitere Gewährleistung bezüglich der Software, der zugehörigen Handbücher und schriftlichen Materialien und der begleitenden Hardware aus.

* Keine Haftung für Folgeschäden - Weder EUROSYSTEMS noch die Lieferanten von EUROSYSTEMS sind für irgendwelche Schäden (uneingeschränkt eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder von Daten oder aus anderem finanziellem Verlust) ersatzpflichtig, die aufgrund der Benutzung dieses EUROSYSTEMS-Produktes oder der Unfähigkeit, dieses EUROSYSTEMS-Produkt zu verwenden, entstehen, selbst wenn EUROSYSTEMS von der Möglichkeit eines solchen Schadens unterrichtet worden ist. Auf jeden Fall ist die Haftung von EUROSYSTEMS auf den Betrag beschränkt, den sie tatsächlich für das

Produkt bezahlt haben. Dieser Ausschluss gilt nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit auf Seiten von EUROSYSTEMS verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

Wenn Sie Fragen zu diesem Vertrag haben dann wenden Sie sich bitte an:

EUROSYSTEMS S.à.r.l.
18, Op der Heckmil
L-6783 Grevenmacher
Luxembourg
© EUROSYSTEMS S.á.r.l. 2011

Wichtige Kundeninformation CoCut

Prüfen Sie die Sendung bitte nach Erhalt auf Vollständigkeit und melden Sie das Fehlen von einzelnen Teilen unverzüglich Ihrem Händler.
CoCut ist in verschiedenen Versionen erhältlich: CoCut ***Professional***, CoCut ***Standard***

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem Funktionsumfang.

Der **Lieferumfang** einer CoCut-Version beinhaltet immer:

- Programm-CD
- Handbuch (außer Online-Kauf)

Codenummer

Der Aufkleber befindet sich auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Bei Online-Kauf erhalten Sie die Codenummer per eMail

Systemanforderungen

- Empfohlen wird als Minimalvoraussetzung ein Pentium 1,5 GHz mit 512 MB Arbeitsspeicher (RAM).
- Windows XP ab SP1, Windows Vista
- minimale Grafikauflösung 800 x 600 Pixel bei 16 Farben
- Host-Programm: CorelDRAW Version ab 10, alternativ Illustrator ab 8, Freehand ab 8, AutoCad ab 14 (nur Professional)

Zweitplatzlizenz

Voraussetzung für deren Einsatz ist eine registrierte Hauptlizenz.

Mit der CoCut-Zweitplatzlizenz erwerben Sie ein vollwertiges weiteres Programm, das räumlich getrennt von Ihrem Hauptsystem eingesetzt werden kann. Die Zweitplatzlizenz eignet sich besonders für Filialbetriebe oder für den mobilen Einsatz. Auftragsstaus oder Betriebserweiterungen lassen sich damit flexibel handhaben. Die Installation der Zweitplatzlizenz ist identisch mit der Installation der Vollversion.

Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Hardware-Kopierschutz (Dongle)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Dongle zur Verfügung gestellt. Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Software-Kopierschutz (Codenummer)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Volllizenzcode zur Verfügung gestellt.

Zweitplatzlizenz

Support und Sales Info

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

um Ihnen bei Problemen und Fragen die direkte Kommunikation mit Ihrem kompetenten Ansprechpartner zu gewährleisten und Wartezeiten beim Telefonieren zu vermeiden oder zu verkürzen, bieten wir Ihnen den Service der technischen **Hotline**.

Dieser Service steht Ihnen kostenlos zur Verfügung von:

Montag - Freitag von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr

Horst Krämer - Tel.: 06502-9288-11

Weitere hilfreiche Informationen, sowie Tipps und Tricks, finden Sie auf unserer Website:

www.eurosystems.lu

unter der Rubrik **Support/FAQ**

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn **registrierte** Anwender Hilfe benötigen.
Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Versions-Nr.: z. B. EuroCUT Professional 6.112
- Ausdruck der Dateiliste Ihres Produktes
- (Menü Hilfe/Menüpunkt Über...)

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass telefonische Anfragen nur bei Benutzung dieser Telefonnummern beantwortet werden können.

Andere Ihnen evtl. bekannt gewordene Durchwahlnummern sind reserviert für Vertrieb und Einkauf.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller Ihre Software registrieren, um einen reibungslosen und kompetenten Support zu garantieren.

Sofort nach Eingang Ihrer Registrierungskarte, Ihrer Registrierung per Fax oder Online, werden Sie in unsere Anwender-Datenbank aufgenommen.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Generaldistributor für EUROSYSTEMS-Produkte.

PS.: Für schriftliche Anfragen oder die Schnellregistrierung per Fax oder Online, benutzen Sie bitte die folgende Nummer oder Adresse:

Fax: 06502-9288-15

Support und Sales Info

Web Site: www.eurosystems.lu

Copyright

Copyright © 2011 by Euro-Systems S.à.r.L.. Alle Rechte vorbehalten.
Stand: 27.08.2011

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware CoCut für Windows wird strafrechtlich verfolgt.
Die Rechte an der Dokumentation zu CoCut liegen bei Euro-Systems S.à.r.l., Luxembourg, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher.

Handbuchtexte/-Satz/-Layout:
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

Der rechtmäßige Erwerb der CD-ROM erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches.

Entsprechend der Unmöglichkeit, dass ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm CoCut nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

CD-Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

CoCut verwendet die OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

IMPORTANT: READ BEFORE DOWNLOADING, COPYING, INSTALLING OR USING.

By downloading, copying, installing or using the software you agree to this license. If you do not agree to this license, do not download, install, copy or use the software.

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistribution"s of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistribution"s in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

CoCut verwendet die OpenCV

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed.

In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte allergrößte Mühe gegeben. Dennoch können für dieses Handbuch und die dazugehörigen Programme Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuches, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von CoCut oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Buches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSYSTEMS S.à.r.l. anzusehen.

Die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Warenzeichen

Eventuell vorkommende Warenzeichen werden benutzt, ohne dass ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Verwendet wurden u. a. folgende: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, Freehand, AutoCAD und Zünd. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Warenzeichen

Über dieses Handbuch

Mit diesem Handbuch erhalten Sie CoCut. Dieses Handbuch gliedert sich in folgende *Kapitel:*

Im Kapitel ***„Quickstart und Installation“*** wird Ihnen die Installation von CoCut auf Ihrem Windows Rechner erläutert. Bitte befolgen Sie die Installationsanleitung genau, da eine korrekte Installation Grundlage für das reibungslose Arbeiten mit CoCut ist.

Das Kapitel ***„Wie arbeite ich mit CoCut ?“*** ist eine Einführung in Bedienung, Werkzeuge und Funktionen. Das Funktionsprinzip wird anhand praxisnaher Bespiele konkretisiert.

Im Kapitel ***„Referenzteil“*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Dieses Kapitel ist als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im Kapitel ***„Referenzteil Ausgabevorschau“*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in der Ausgabevorschau in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Ebenso wie im Referenzteil ist es als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im nächsten Kapitel werden alle ***„Toolbars bzw. Werkzeugleisten“*** beschrieben. Toolbars enthalten wichtige Werkzeuge, die in einer frei bewegbaren Werkzeugleiste untergebracht wurden.

Im darauf folgenden Kapitel wird die Arbeitsweise der ***„Tools bzw. Werkzeuge“*** detailliert beschrieben.

Im Kapitel ***„Add ons bzw. Zusatzprogramme“*** werden zusätzliche Programmmodule ausführlich beschrieben. Add ons sind Programme oder Programmteile, die getrennt vom Hauptprogramm sind. In der Regel werden sie durch eine benutzerdefinierte Installation zur Verfügung gestellt.

Im Kapitel ***„Tipps und Tricks/Problembehandlung“*** haben wir für Sie eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Problemfälle näher erläutert und geben Ihnen Infos für den Umgang mit technischen Problemen.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	**Bedeutung**
Fett	**Überschriften**
Kursiv	*Hinweistexte, Hervorhebungen*
Fett, kursiv	Menüs, Felder, Optionen z. B. ***Neu***-Befehl
GROSSBUCHSTABEN	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur z. B. EINFG, UMSCH, …

TASTE1+TASTE2	Das Pluszeichen (+) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die erste Taste gedrückt halten müssen, wenn Sie die zweite Taste drücken. Anschließend lassen Sie beide Tasten los.
TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen. Shortcuts und Hotkeys
…	Drei Punkte hinter Menüeinträgen und Befehlen bedeuten immer, dass beim Aktivieren ein Dialogfenster geöffnet wird.

1 Einleitung

CoCut Professional 4X4™ ist ein Zusatzprogramm zum Folienschneiden aus CorelDRAW™, Illustrator, Freehand und AutoCAD. Illustrationsprogramme sind durch seine vielfältigen grafischen Möglichkeiten prädestiniert für die Erstellung qualitativ hochwertiger Zeichnungen, die mittels leistungsfähiger Druckertreiber ausgedruckt werden können.

Für viele professionelle Anforderungen ist CoCut Professional 4X4 die beste Wahl, denn es erweitert Ihr Illustrationsprogramm um High-End Signmaking Werkzeuge, z. B. automatisiertes Print & Cut mit der Konturlinienfunktion. Dieses Werkzeug unterstützt sowohl optische Kontursysteme (Summa OPOS) als auch Schneideplotter ohne optische Kontursensoren.

Seine fortschrittlichen Verschmelzfunktionen machen mehrfarbige Grafiken unmittelbar schneidfertig; sein Inline-/Outline-Werkzeug konturiert Texte - Werkzeuge, die so nur in speziellen Schneideprogrammen zu finden sind. Damit ist CoCut Professional 4X4 das ideale Plugin für Folienbeschriftungen, Siebdruck und Textil-Grafik-Shops, die Logos und alle Arten von Grafiken in schneidfertige Designs umwandeln müssen.

1.1 Was kann CoCut Professional 4X4?

- CoCut Professional 4X4 ist in der Lage, viele verschiedene Geräte anzusteuern und auf deren Besonderheiten einzugehen. Zu diesen Geräten gehören Plotter namhafter Hersteller wie Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd und viele andere mehr
- CoCut Professional 4X4 wandelt Strichstärken automatisch in schneidfähige Konturen
- Schneiden nach Farbe und passgenaue Montage mittels Passermarken
- Farbverschmelzen: Überlappungen von Farben sind frei wählbar, Siebdrucküberlappungen mit wählbarer Farbreihenfolge können erstellt werden
- Schneidevorschau auf Folienbreite und Materialverbrauchsanzeige
- Objekte positionieren, skalieren, duplizieren, ...
- Auch großflächige Zeichnungen stellen kein Problem dar. CoCut Professional 4X4 ist in der Lage, Ihre Zeichnung auf jedes von Ihnen gewünschte Maß zu skalieren und zu segmentieren.
- Ist die Zeichnung zu breit für Ihren Plotter, so wird sie automatisch segmentiert, d. h. so geteilt, dass Ihr Plotter sie verarbeiten kann
- Für verschiedene Materialien können Sie Standardwerte für Druck und Geschwindigkeit einstellen, die in einer Materialdatenbank abgelegt werden
- Noch während Ihr Plotter schneidet, können Sie weiterarbeiten. Die Plottersteuerung arbeitet im Hintergrund (bei serieller Ansteuerung).

1.1 Was kann CoCut Professional 4X4?

2 Quickstart und Installation

2.1 Quickstart

2.1.1 Wie installiere ich CoCut?

2.1.1.1 1. Schritt:

Plotteransteuerung per USB

Installieren Sie die vom Plotterhersteller mitgelieferten USB-Treiber. Gehen Sie dabei so vor, wie im Plotterhandbuch beschrieben.

Plotteransteuerung über COM-Port (seriell)

Stellen Sie sicher, dass die Standardparameter von Plotter und Windows-Schnittstelle **identisch** konfiguriert sind.

Sie finden unter Windows diese Anschlusseinstellungen über die *Systemsteuerung* unter: *System/Hardware/Geräte-Manager/Anschlüsse/Kommunikationsanschluss*. Wählen Sie per Doppelklick den Anschluss, an den Ihr Plotter angeschlossen werden soll (z. B. COM1) und klicken Sie anschließend auf den Reiter Anschlusseinstellungen.

Standardparameter sind: Baud: 9600 oder 19200, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Flusssteuerung: Hardware

Überprüfen Sie auch die Ressourcen Einstellungen! COM 1: I/O-Adresse 03F8 und IRQ 4 bzw. COM 2: I/O-Adresse 02F8 und IRQ 3

2.1.1.2 2. Schritt: Installation

Legen Sie die Programm-CD in das entsprechende Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit dem Titel ***EUROSYSTEMS Setup***. Wählen Sie CoCut Professional 4X4 aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die ***Installieren***-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 2.1-2), wird die Installation gestartet.

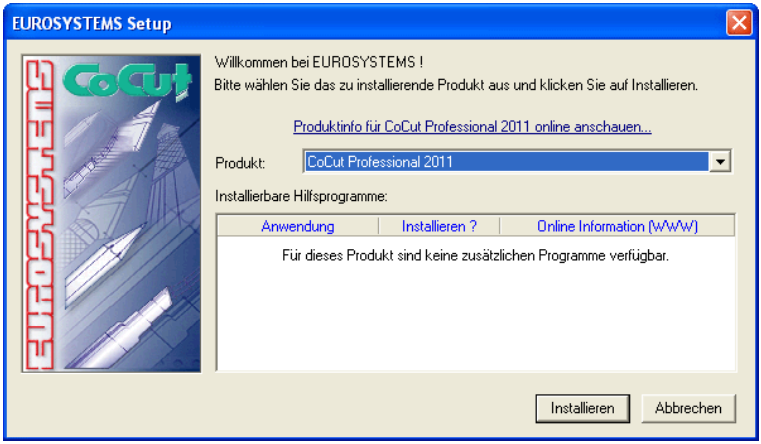
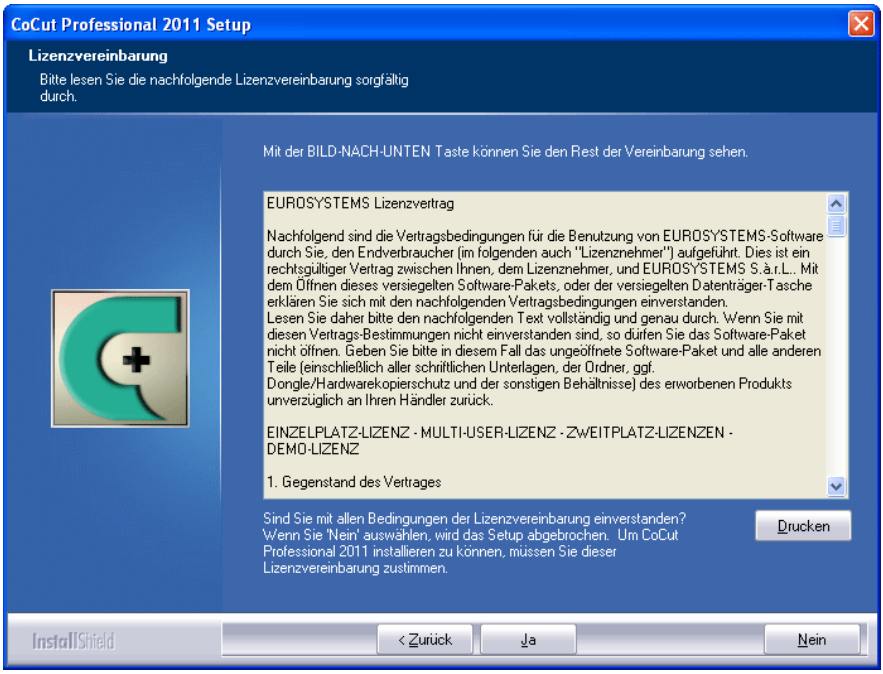
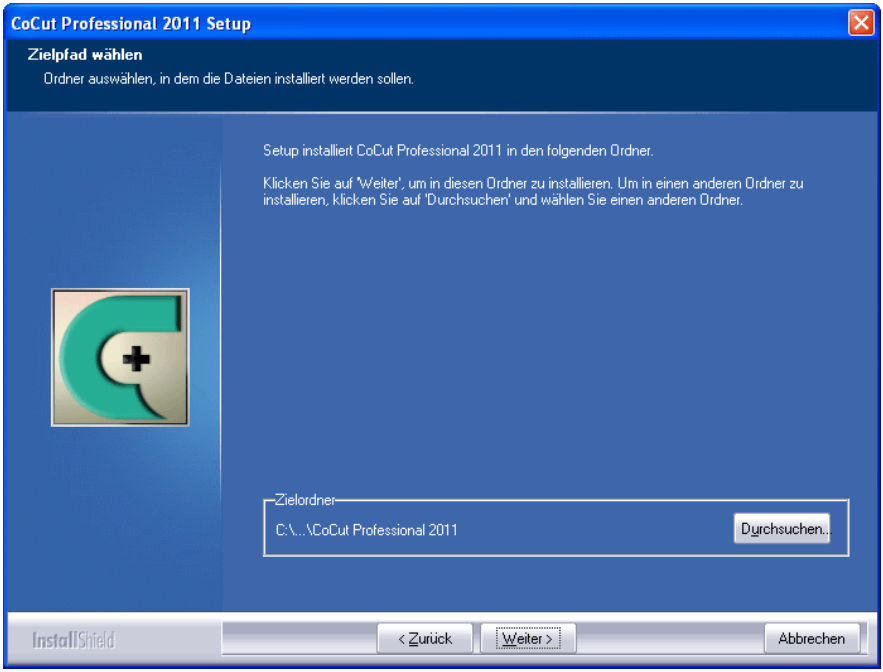


Abb. 2.1-1: Autostart-Dialog

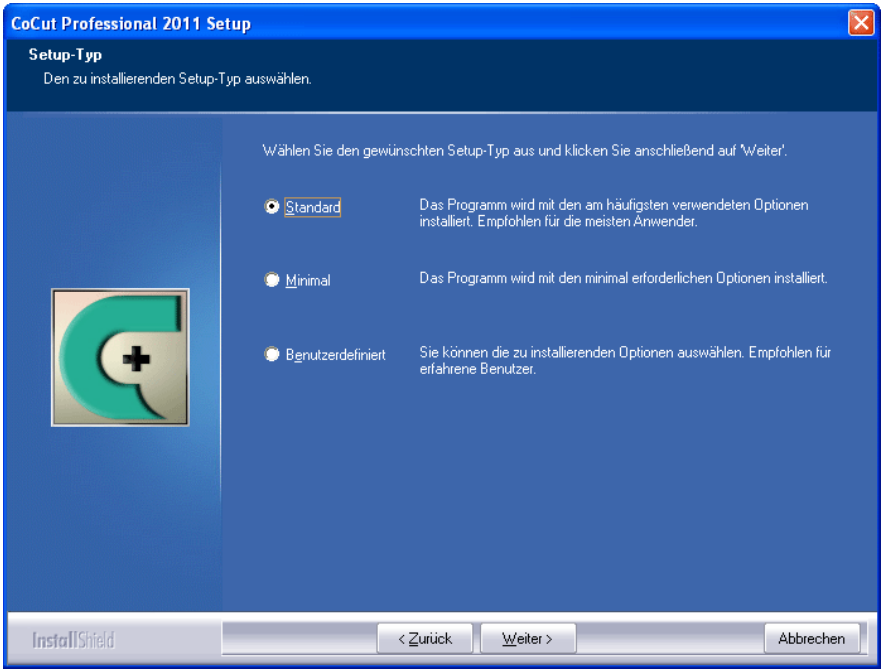
Hinweis: Der Installationsprozess wird für jede zusätzlich unter „Installierbare Hilfsprogramme" ausgewählte Anwendung neu gestartet und durchgeführt.


CoCut Professional 2011 Setup
Lizenzvereinbarung
Bitte lesen Sie die nachfolgende Lizenzvereinbarung sorgfältig durch.
Mit der BILD-NACH-UNTEN Taste können Sie den Rest der Vereinbarung sehen.
EUROSYSTEMS Lizenzvertrag
Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch "Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.L.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.
EINZELPLATZ-LIZENZ - MULTI-USER-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ
1. Gegenstand des Vertrages
Sind Sie mit allen Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden? Wenn Sie 'Nein' auswählen, wird das Setup abgebrochen. Um CoCut Professional 2011 installieren zu können, müssen Sie dieser Lizenzvereinbarung zustimmen.
Drucken
InstallShield
< Zurück
Ja
Nein
Abb. 2.1-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem CoCut Professional 4X4 installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Professional 4X4 vorgeschlagen.
Soll CoCut in ein anderes Verzeichnis installiert werden, aktivieren Sie bitte die ***Durchsuchen***-Schaltfläche, und tragen im nächsten Dialog unter Pfad das gewünschte Zielverzeichnis ein.


CoCut Professional 2011 Setup
Zielpfad wählen
Ordner auswählen, in dem die Dateien installiert werden sollen.
Setup installiert CoCut Professional 2011 in den folgenden Ordner.
Klicken Sie auf 'Weiter', um in diesen Ordner zu installieren. Um in einen anderen Ordner zu installieren, klicken Sie auf 'Durchsuchen' und wählen Sie einen anderen Ordner.
Zielordner
C:\...\CoCut Professional 2011
Durchsuchen...
InstallShield
< Zurück
Weiter >
Abbrechen
Abb. 2.1-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

Hinweis: Diese Installationsart ist auch für die Nachinstallation von Treibern zu wählen.


CoCut Professional 2011 Setup
Setup-Typ
Den zu installierenden Setup-Typ auswählen.
Wählen Sie den gewünschten Setup-Typ aus und klicken Sie anschließend auf 'Weiter'.
Standard
Das Programm wird mit den am häufigsten verwendeten Optionen installiert. Empfohlen für die meisten Anwender.
Minimal
Das Programm wird mit den minimal erforderlichen Optionen installiert.
Benutzerdefiniert
Sie können die zu installierenden Optionen auswählen. Empfohlen für erfahrene Benutzer.
InstallShield
< Zurück
Weiter >
Abbrechen
Abb. 2.1-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\CoCut Professional 4X4 vorgeschlagen.

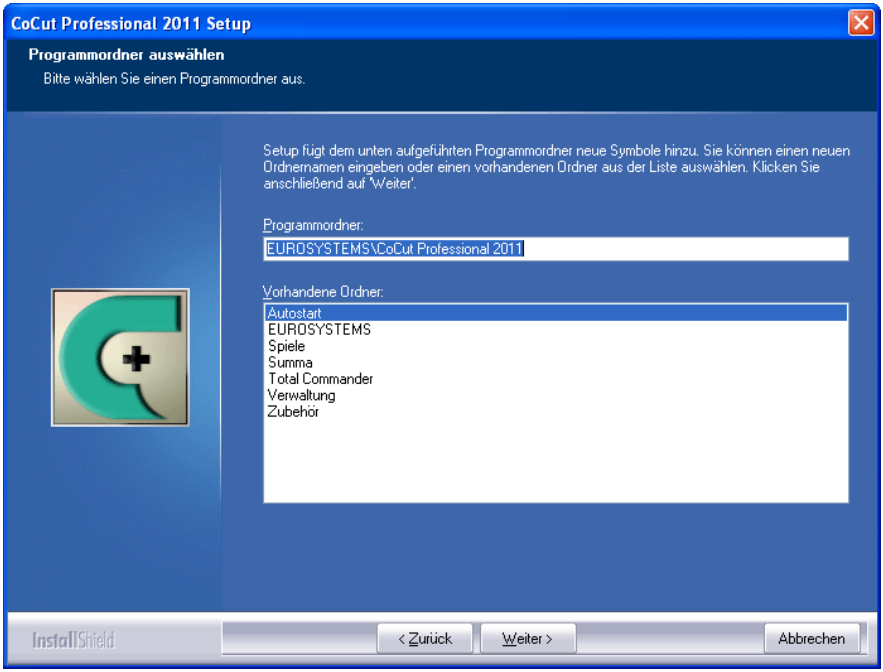


Abb. 2.1-5: Einordnung in das Startmenü

Ihre persönliche Seriennummer finden Sie auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Alternativ finden Sie Ihre persönlichen Benutzerinformationen auch auf der Rechnung oder Sie haben sie per eMail erhalten.

Hinweis: Bitte geben Sie alle Benutzerinformationen immer vollständig - auch mit Bindestrich - ein.

2.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)

2.1.2.1 Ecf-Datei benutzen: Empfohlen, falls Lizenzdaten per eMail übermittelt wurden

In der eMail mit dem Lizenzcode befindet sich im Anhang eine Datei mit der Dateiendung .ecf.

Ein Doppelklick auf diese Datei lizenziert die Software vollautomatisch!

2.1.2.2 Manuell, falls die Lizenzdaten sich auf einem „Adress"-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion, die Seriennummer, die Lizenznehmerdaten und der Code.

Wichtig! Die Lizenzdaten müssen so wie auf dem Aufkleber angegeben 1:1 übertragen werden. Wenn z. B. das eMail-Feld leer ist, dann muss auch das Dialogfeld leer bleiben.

Abb. 2.1-6: Start-Dialog ohne gültigen Lizenzcode

Mit Klick auf den „***Lizenzierung ...***"-Button wird nachfolgender Dialog aktiviert.

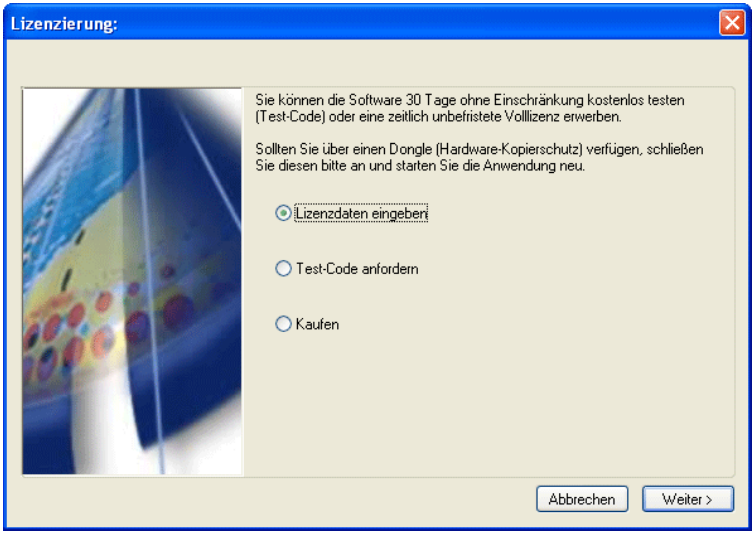

Lizenzierung:
Sie können die Software 30 Tage ohne Einschränkung kostenlos testen (Test-Code) oder eine zeitlich unbefristete Volllizenz erwerben.
Sollten Sie über einen Dongle (Hardware-Kopierschutz) verfügen, schließen Sie diesen bitte an und starten Sie die Anwendung neu.
Lizenzdaten eingeben
Test-Code anfordern
Kaufen
Abbrechen
Weiter >

Abb. 2.1-7: Option für die erstmalige Installation von CoCut Professional 4X4

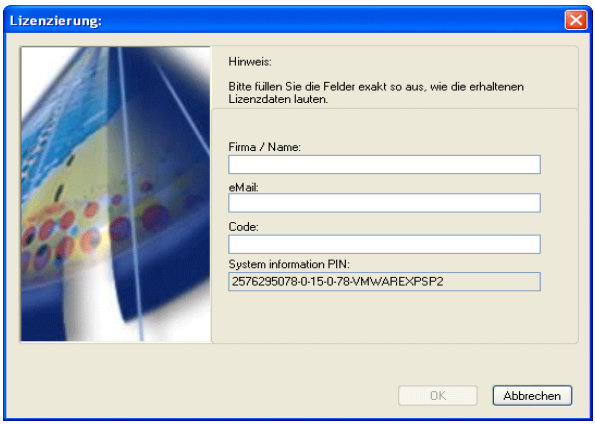


Abb. 2.1-8: Diese Felder sind mit den eMail Lizenzdaten bzw. den Daten des Codenummern Aufklebers zu füllen.

2.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle)

Sofern der Kopierschutz per Dongle realisiert ist (evtl. bei Updates), vergessen Sie bitte nicht den Hardware-Kopierschutz auf eine aktivierte USB-Schnittstelle aufzustecken.

2.1.3.1 Eingabe der Lizenzdaten von einem „Adress"-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion und die Seriennummer (Serial Number).

Wichtig! Die Seriennummer ist vollständig (mit -) und exakt (1:1) in das Feld „Code:" zu übertragen.

2.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

CorelDRAW 6

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Script allgemein***
- Selektieren Sie ***CoCut 6 Professional.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 7

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***CoCut 7 Professional.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 8

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***CoCut 8 Professional.csc*** aus der Script-Liste

- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 9

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***CoCut 9 Professional.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4 & X5

Hinweis: CorelDRAW muss mit der Option „Visual Basic for Application" installiert werden.

Diese Option kann wie folgt installiert werden:

CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5 Datenträger in das Laufwerk / Setup starten / Installationsart „***Angepasstes Setup***" auswählen. Ist schon eine CorelDRAW-Version auf Ihrem Rechner installiert, wählen Sie zuerst „***Benutzerdefiniertes Setup***" und dann „***Angepasstes Setup***" aus.

In dem Dialog, der nun geöffnet wird führen Sie einen Doppelklick auf Hauptanwendungen aus oder klicken Sie einmal auf das ***Plus***-Feld. Doppelklicken Sie hier auf ***Produktivitätshilfsmittel*** und aktivieren hier die Option „***Visual Basic for Application***". Nach der Installation von CoCut müssen Sie noch das CoCut-Skript mit der Toolleiste verknüpfen.

- Wählen Sie das Menü ***Extras/Anpassung*** aus
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehle***
- Rechts neben dem Optionsbaum klicken Sie einmal in das Feld, indem ***Datei*** steht, selektieren Makros und ziehen ***CoCutProf.CoCut*** in die Toolleiste von CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5.
- Aktivieren Sie nun den Reiter ***Erscheinungsbild***. Betätigen Sie hier die ***Import***-Schaltfläche und wählen Sie ein beliebiges Symbol aus. ***Hinweis: Das Symbol verschwindet bei jedem Neustart von CorelDRAW 10 und wird zum Buch-Ikon (CorelDRAW Bug im User Interface).***
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehlsleisten***.
- Ändern Sie den Namen der Symbolleiste „***Neue Symbolleiste 1"*** in CoCut um.
- Klicken Sie auf OK.

Wenn Sie nun ein oder mehrere Objekte markieren und auf die so angelegte Ikone klicken, werden die Objekte an CoCut übergeben und können geplottet werden.

2.3 CoCut-Script in Macromedia Freehand

Freehand 8, 9, 10, MX

CoCut befindet sich im ***Xtras-***Menü unterhalb des Menüpunktes ***Animieren*** und im ***Fenster-***Menü / Menüpunkt ***Xtras*** unter Funktionen.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9, 10, MX nach CoCut?

Selektierte / Markierte Objekte

Starten Sie CoCut über das ***Xtras***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an CoCut übergeben.

Alle Objekte

Starten Sie CoCut über das ***Xtras***-Menü. Sind keine Objekte markiert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an CoCut übergeben.

Hinweis: Verlaufsfüllungen und Linseneffekte werden nicht übergeben. Hinweis: Freehand 8 besitzt einen Farbkorrekturmechanismus (wie z. B. CorelDRAW), der die Anzeige der Farben in Freehand beeinflusst. Lösung: Schalten Sie die Funktion im Datei Menü / Menüpunkt Einstellungen / Reiter Farben ab

2.4 CoCut-Script in Adobe Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4

CoCut befindet sich im ***Datei***-Menü unterhalb des Menüpunktes ***Exportieren***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4 nach CoCut?

Starten Sie CoCut aus dem ***Datei***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an CoCut übergeben. Werden Texte mit übergeben, werden diese automatisch in Kurven gewandelt.

Hinweis: Sind keine Objekte markiert ist CoCut nicht aktiv!Hinweis: Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben.

2.5 CoCut-Script in AutoCAD

Menüdatei für AutoCAD LT 98 und R14

- Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Anpassen/Menüs*** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Blättern***-Schaltfläche.
- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf ****.mnu*** um.
- Wählen Sie die Datei ***cocut.mnu*** aus und schließen Sie den Dialog.

- Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das CoCut-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den ***Menüleiste***-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie ***CoCut Plot*** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.
- Im Menü ***Datei*** wählen Sie den Menüpunkt ***Druckereinrichtung*** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Öffnen***-Schaltfläche und wählen die Datei ***cocutlt98.pc2 (LT98)*** bzw. ***cocutr14.pc2 (R14)*** aus.
- Beenden Sie den Dialog.
- Starten Sie nun einen Druckjob, indem Sie im ***Datei***-Menü den Menüpunkt ***Drucken*** aktivieren, um die folgenden Einstellungen durchzuführen: Aktivieren Sie den Schalter ***Plot in Datei***, stellen Sie den ***Skalierfaktor*** auf 1:1 und die ***Einheit*** auf mm.

Menüdatei für AutoCAD 2000 2000i, 2002, 2002LT, 2004, 2004LT, 2005, 2005LT, 2006, 2006LT, 2007, 2007LT, 2008, 2008LT, 2009, 2009LT, 2010, 2010LT

- Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Menüs anpassen*** aus. (*Hinweis: Alternativ können Sie den Dialog auch über den Befehl* ***_menuload*** *öffnen*)
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, wählen Sie den Reiter ***Menügruppen*** aus und betätigen die ***Blättern***-Schaltfläche.
- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf ****.mnu*** um.
- Wählen Sie die Datei ***cocut.mnu*** aus und schließen Sie den Dialog.
- Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das CoCut-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den Menüleiste-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie ***CoCut Plot*** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.

Im Menü befindet sich nun ein CoCut-Eintrag und in den Toolbars wurde eine CoCut-Toolbar hinzugefügt.

Wichtig: Achten Sie darauf, dass bei der ersten Ausgabe die Checkbox „In Datei plotten" aktiviert ist. Bei dieser Vorgehensweise werden alle Zeichnungselemente übergeben. Es werden die Penwechsel-Befehle aus der Plt-Datei interpretiert, so dass 8 Layer separierbar sind. AutoCAD plottet nicht mit Arcs, d.h. alle Elemente werden in Linien aufgelöst und Punkte werden als Bohrlöcher interpretiert.Hinweis: Wenn DXF benutzt wird, muss nach der Objektwahl zweimal Eingabetaste (Return) gedrückt werden, da die Ausführung des Menümakros durch die Objektwahl abgebrochen wird. Bei der Übergabe via DXF werden Bemaßungen und Texte nicht übergeben, dafür ist es jedoch möglich, Objekte zu selektieren und auszugeben. Die Kurven werden nicht in Linien umgewandelt, sondern werden aus den Splines oder Arcs in der DXF-Datei in Bezierkurven umgerechnet. Die Layeranzahl ist nicht auf 8 begrenzt.

In der Autostartgruppe von Windows wird bei der Installation ein Verweis auf das Programm ***autoimp.exe*** eingerichtet, mit dem die Dateiübergabe an CoCut realisiert wird.

Wenn autoimp.exe gestartet ist, wird in der Systemleiste unten rechts ein ***Icon*** angezeigt. Mit Doppelklick auf das Icon kann das Programm beendet werden.

Achtung: Wird das Icon abgeschaltet funktioniert die Übergabe an CoCut nicht mehr!

Über ***Start/Programme/Autostart/Auto-Import*** für CoCut kann es dann noch mal gestartet werden.

Hinweis: Beim Installieren ist zu beachten, dass CoCut immer nur für die zuletzt benutzte AutoCAD-Version installiert wird, wenn mehrere AutoCAD-Versionen auf einem Rechner installiert sind.

2.6 MultiSKIN

2.6.1 MultiSKIN und Export Skripte für CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD

Was ist MultiSKIN?

Ist ein frei schwebendes Grafikelement, dass verschiedene Gesichter - so genannte Skins - haben kann. Er verbessert das Handling, wenn verschiedene CorelDRAW-Versionen im Einsatz sind.

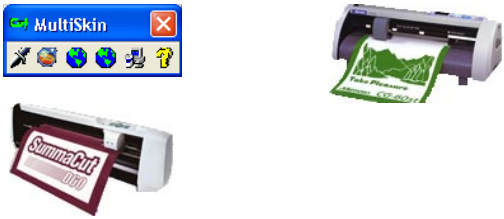


Abb. 2.6-1: **Unterschiedliche Skins von MultiSKIN**

Wie wird MultiSKIN installiert?

Der MultiSKIN wird zur Übertragung von Objekten aus CorelDRAW (9-X5) an CoCut verwendet. Sollten Sie CoCut von CD installieren wird die Installation des MultiSKIN automatisch ausgeführt. Bei der Testversion bzw. Downloadversion muss der MultiSKIN separat heruntergeladen und installiert werden. Nachdem der MultiSKIN auf Ihrem System installiert ist, wird dieser automatisch mit CorelDRAW gestartet.

Wie wird MultiSKIN sinnvoll eingesetzt?

MultiSKIN erleichtert die Datenübergabe von CorelDRAW (9-X5) nach CoCut dadurch, dass CoCut automatisch gestartet wird und die auf dem Desktop befindlichen Daten ebenfalls an CoCut übergeben werden. Je nach Skin genügt ein einfacher Doppelklick oder ein Klick auf das Messer-Icon, um die vorher beschriebenen Funktionen auszuführen.

Welche Funktion bzw. welchen Sinn haben die CoCut Export-Skripte? Mit welchen Hostprogrammen funktionieren sie?

Ähnlich wie beim vorher beschriebenen MultiSKIN vereinfachen die Export-Skripte den Datenexport nach CoCut. Die Skripte funktionieren mit den folgenden Host-Programmen: CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD (MultiSKIN arbeitet nur mit CorelDRAW). Die Export-Skripte ermöglichen einen problemlosen Datenexport nach CoCut, ohne dass Texte in Kurven gewandelt werden müssen. Umrissstifte und Füllungen werden mitexportiert und können vor dem Schneiden automatisch in Vektorobjekte gewandelt werden.

Je nach Host-Programm wird das Skript entweder über einen Menüeintrag im Host-Programm oder über ein zusätzliches Funktions-Icon in den Toolbars gestartet.

Wie werden sie installiert bzw. aktiviert?

siehe Kapitel 2.2: CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

Was kann nicht exportiert werden (Grenzen)?

CorelDRAW

- Mengentext
- komplexe Füllbitmaps
- Linientypen müssen vor der Übergabe in Objekte gewandelt werden (Menü Anordnen -> Umriss in Objekt umwandeln)

AutoCAD

- DXF Übergabe: Bemaßungen, Linientypen, Regionen
- AutoCAD Fonts werden in Standardfont konvertiert
- PLT Übergabe: max. Übergabegröße A0

Illustrator & Freehand

- komplexe Clippfade
- komplexe Füllbitmaps

2.7 Auswahl des Gerätetreibers

Bitte wählen Sie zunächst Liste ***Treiber*** Ihr Ausgabegerät aus. Im Feld ***Name des Gerätes*** erscheint die identische Bezeichnung für das ausgewählte Gerät, die im Schneidedialog angezeigt wird. Diese Bezeichnung kann in dem Feld individuell abgeändert werden. Nach der Auswahl des Treibers ist im Bereich ***Anschlusstypen*** die ***lokale Schnittstelle*** auszuwählen, mit der das Gerät mit dem Rechner verbunden ist.

Tipp: Sollte der von Ihnen gesuchte Treiber nicht in der Liste vorhanden sein, können Sie einen Alternativtreiber vom gleichen Hersteller versuchen.

2.7 Auswahl des Gerätetreibers

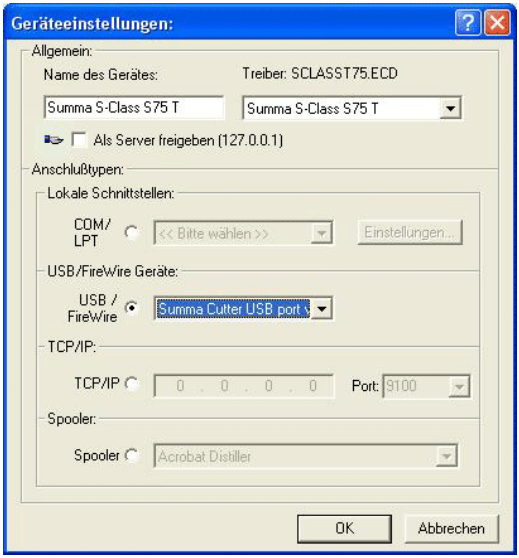


Abb. 2.7-1: Dialog für die Auswahl des Gerätetreibers

Ausführliche Informationen zur Einstellung der ***lokalen Schnittstellen*** finden Sie hier:
siehe Kapitel 3.4: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …

3 Wie arbeite ich mit CoCut

3.1 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die *nicht* im CoCut-Job-Format abgespeichert worden sind, auf die Arbeitsfläche übernommen.

Die Funktionalität dieser Dialogbox entspricht dem ***Datei öffnen***-Befehl. Unterschiede ergeben sich lediglich durch die Möglichkeit, die zu importierenden Daten in Ihrer Größe zu verändern, mittels der Parameter ***X-*** und ***Y-Faktor***. Die gewünschte Datei wird über ***Dateiname, Dateityp*** und ***Verzeichnisse*** (Suchen in) ausgewählt bzw. spezifiziert.

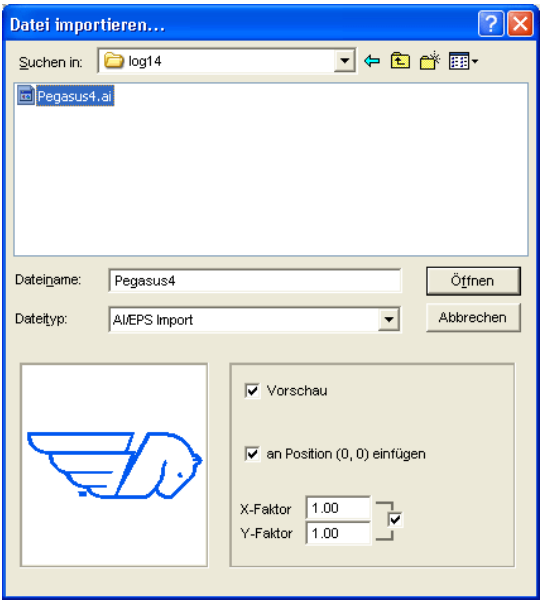


Abb. 3.1-1: Importdialog mit Vorschaufenster

Mit dem Vorschaufenster im Import-Dialog können alle folgenden **Formate** angezeigt werden.

*.ai/eps, *.pcx, *.jtp, *.tif, *.bmp, *.wmf, *.emf, *.dxf, *.gif, *.hpgl, *.gtp, *.ik

Hinweis: Bei Textdateien (.txt) ist das Vorschaufenster abgeschaltet.*

Suchen in

In der Zeile ***Suchen in*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll.

Dateiname

Falls der Dateiname bekannt ist, kann er in diesem Feld eingetragen werden

Dateityp

Hier ist das Format der zu importierenden Datei auszuwählen, damit der korrespondierende Importfilter aktiviert wird

Vorschau

Das Aktivieren dieser Option zeichnet eine Vorschau des Dateiinhalts in das linke Vorschaufenster

An Position (0,0) einfügen

Diese Option fügt die Objekte an der 0 (Null)-Position der CoCut-Arbeitsfläche ein.

X-Faktor, Y-Faktor

Mit den beiden Faktoren können die Daten beim Import skaliert (verkleinert oder vergrößert) werden. Die Skalierung kann proportional oder nicht proportional erfolgen.

3.2 Exportieren

Wollen Sie eine Job-Datei auch in anderen Programmen einsetzen, dann müssen die Daten in einem anderen als dem CoCut-Job-Format verfügbar gemacht werden. Diesen Vorgang nennt man ***„Exportieren”***

Hinweis: Exportiert wird mit höchster Qualität und niedrigster Kompression.

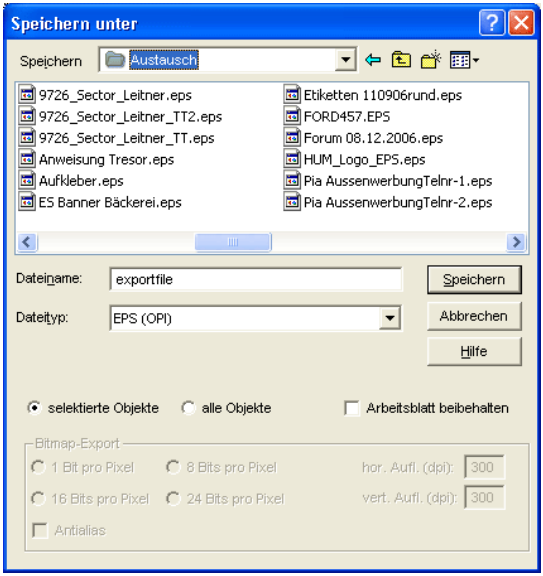


Abb. 3.2-1: CoCut Exportfenster mit Dateiauswahl

Speichern

Mit den Icons neben dem ***Speichern-Feld*** ist der Pfad auszuwählen, in den die Exportdatei gespeichert werden soll.

Dateiname

In diesem Feld ist der Name der Exportdatei anzugeben.

Dateityp

Hier wird ausgewählt in welches Fremdformat die auf der Arbeitsfläche befindlichen Daten geschrieben werden.

Die folgenden Exportfilter stehen Ihnen in CoCut zur Verfügung: *.eps (opi), *.cmx (Corel6-X5), *.plt (HPGL), *: jpg, .pcx, *.tif, *.bmp.

Hinweis: Sind Objekte selektiert werden nur diese exportiert, ansonsten alle.

Selektierte Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden nur die markierten Objekte in die Exportdatei geschrieben.

Alle Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte in die Exportdatei geschrieben.

Arbeitsblatt beibehalten

Bei dieser Option wird der Umriss des Arbeitsblattes als Objekt mit in die Exportdatei geschrieben.

Bitmap-Export

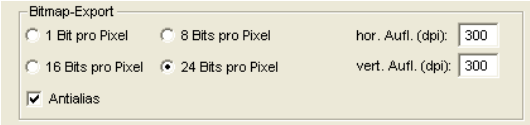


Abb. 3.2-2: Farbtiefe und Auflösung beim Bitmapexport

Farbtiefe

Die Ziffer vor „Bit pro Pixel" gibt den Exponent der Farbtiefe an.

Bsp.: 8 Bits pro Pixel = 2^8 = 256 Farben

Auflösung

Dieser Wert definiert die Anzahl der Bildpunkte pro Zoll. Je höher der Wert, desto feiner wird die Auflösung. Der Wert dpi 300 ist z. B. ausreichend für den Offsetdruck.

Hinweis: Höhere Werte sind meist nicht sinnvoll, da die Dateigröße mit wachsenden dpi zunimmt.

Antialias

Der Export eines Bitmaps kann auch mit Antialiasing kurz: Antialias, also einer **Treppeneffektglättung** oder **Kantenglättung** erfolgen.

3.3 Drucken

Abb. 3.3-1: Die Drucken-Schaltfläche in der Standard-Toolbar

Ohne RIP-Software

In den folgenden Abschnitten werden Ihnen die einzelnen Funktionen des CoCut Druck-Dialoges eingehend erläutert.

Öffnen Sie den CoCut ***Drucken…***-Dialog, indem Sie im ***Datei-***Menü den Menüpunkt ***Drucken…*** auswählen, über Tastatur den Hotkey STRG+P eingeben oder in der Toolbox die -Schaltfläche betätigen.

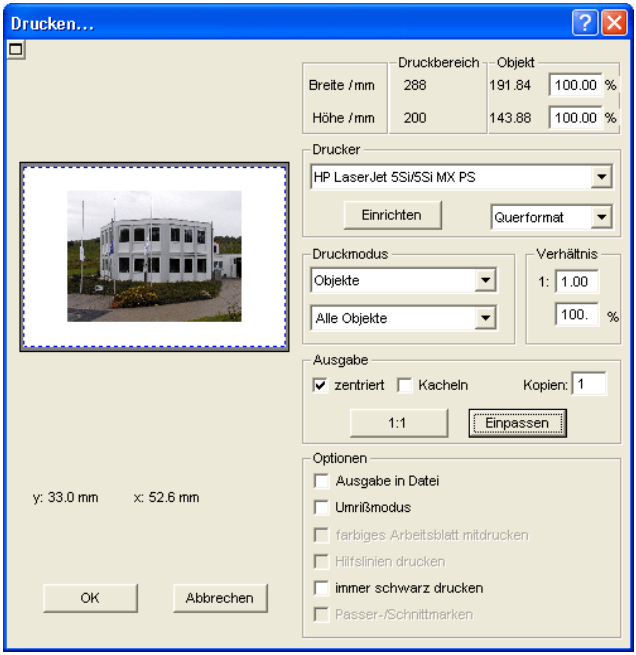


Abb. 3.3-2: Der Drucken-Dialog

Im rechten unteren Bereich des Dialoges finden Sie unter *Ausgabe* die Option **Kacheln** und die ***Einpassen***-Schaltfläche und die ***1:1***-Schaltfläche. Abhängig davon, welche Option Sie aktiviert haben, ändert sich das Aussehen der Vorschau des ***Drucken***-Dialoges.

*Hinweis: Wird der **Drucken**-Dialog aufgerufen ist automatisch die **Einpassen**-Schaltfläche aktiv, weil beim Drucken von Objekten oder Grafiken standardmäßig nicht von Formaten ausgegangen wird, die die maximale Ausgabegröße des anzusteuernden Gerätes überschreiten.*

Der Einpassen-Modus

Der ***Einpassen***-Modus entspricht dem druckbaren Bereich. Die Werte für den druckbaren Bereich werden im Feld ***Druckbereich*** eingeblendet, welches im rechten oberen Bereich des Druck-Dialoges zu finden ist.

Das Vorschaufenster im *Einpassen*-Modus

Das Vorschaufenster bietet Ihnen die Möglichkeit Ihren Job, vor dem Drucken, zu kontrollieren. Die Ränder des Fensters sind *magnetisch*, d. h. bei der Annäherung eines Objektes an den Blattrand bleibt dieses Objekt an dem Fensterrand haften. Hierdurch wird eine schnellere Positionierung der Objekte in den Ecken oder an den Seitenrändern erreicht.

Tipp: Soll die Magnetisierung der Ränder deaktiviert werden, halten Sie bitte die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie Ihre Objekte positionieren.

Die ***x- und y-Koordinaten***, die unterhalb des Vorschaufensters eingeblendet werden, geben die Lage der linken oberen Objektecke des ersten Objektes auf der Arbeitsfläche wieder.

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Einpassen*-Modus)

Einmaliges Klicken mit der *rechten* Maustaste oder das aktivieren der ***Vorschau***-Schaltfläche vergrößert das Vorschaufenster auf die maximale Anzeigegröße.

Abb. 3.3-3: Die Druckvorschau-Schaltfläche

Abb. 3.3-4: Druckvorschau im Vollbildmodus

Hinweis: Die Darstellungsgröße ist abhängig von der eingestellten Bildschirmauflösung (800*600, 1024*768, ...). Nochmaliges Klicken mit der *rechten* Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

Hinweis: Wird die linke Maustaste gedrückt und gehalten, erscheint um die zu druckenden Objekte ein schwarz gestrichelter Rahmen. Dieser Rahmen umfasst immer alle Objekte, die auf der Arbeitsfläche liegen und entspricht dem Druckbereich.

Druckbereich und Objekt

Im rechten oberen Bereich des ***Drucken***-Dialoges finden Sie die Felder ***Druckbereich*** und ***Objekt***.

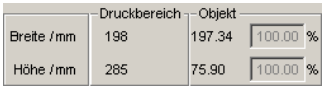


Abb. 3.3-5: Ausschnitt Feld Druckbereich und Objekt

Druckbereich

In diesem Feld wird der vorgegebene Druckbereich mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Objekt

In diesem Feld wird/werden das/die zu druckende/n Objekt/e mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Hinweis: Die Felder für die prozentuale Vergrößerung der Objekte sind im Einpassen-Modus nicht aktiv.

Ein Feld tiefer, auf der rechten Seite des ***Drucken***-Dialoges, befindet sich das Feld ***Drucker***

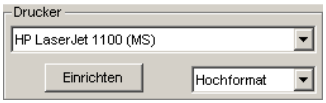


Abb. 3.3-6: Druckerauswahl und Setup

Öffnen Sie die Liste und Sie erhalten eine Auflistung aller Drucker, die auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Drucker aus. Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die *Einrichten*-Schaltfläche. Der Dialog, der nun geöffnet wird entspricht dem Menüpunkt Eigenschaften im jeweiligen Druckerdateimenü.

Hinweis: Der Drucken-Dialog, der durch Betätigen die Einrichten-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber und wird aus diesem Grund hier nicht näher erläutert.

Rechts neben der ***Einrichten***-Schaltfläche kann die Blattausrichtung (Hochformat/Querformat) eingestellt werden.

Was wird gedruckt?

In dem mit Druckmodus überschriebenen Bereich befinden sich zwei Comboboxen, in denen eingestellt werden kann, was gedruckt werden soll. In der ersten Liste kann zwischen den Optionen ***Objekte***, ***Objekte mit Arbeitsblatt***, ***Job-Info*** und

Job-Kalkulation gewählt werden.

Objekte

Alle Objekte auf dem Arbeitsblatt werden gedruckt.

Objekte mit Arbeitsblatt

Alle Objekte und das Arbeitsblatt (schwarzer Rahmen) werden gedruckt. Unterhalb des schwarzen Rahmens wird automatisch der Firmenname, die Maße der Arbeitsfläche und das Verhältnis, in dem ausgegeben werden soll, mit ausgedruckt.

Job-Info

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der ***Job-Info*** eingetragen worden sind, ausgegeben, sowie alle Objekte im unteren rechten Blattbereich verkleinert ausgedruckt.

Job-Kalkulation

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der ***Job-Kalkulation*** eingetragen worden sind, ausgegeben.

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen in der zweiten Liste zur Verfügung: ***Alle Objekte***, ***Selektierte Objekte***, ***Farbsepariertes Drucken*** (Drucken in der Layer-Reihenfolge), ***Drucken einzelner Layer*** (Farben).

Alle Objekte

Alle Objekte, die sich auf der Arbeitsfläche befinden werden gedruckt.

Selektierte Objekte

Es werden nur die Objekte gedruckt, die auf der Arbeitsfläche markiert worden sind.

Farbsepariertes Drucken

Alle Objekte einer Farbe werden in der voreingestellten Farbreihenfolge gedruckt. Der Farbbalken (Layer-Reihenfolge) in der zweiten Liste enthält alle Farben (Layer), die auf der Arbeitsfläche verwendet wurden und entspricht der späteren Druckreihenfolge.

Hinweis: Begonnen wird beim Drucken immer mit der dunkelsten Farbe.

Drucken einzelner Farben (Layer)

Alle in der zweiten Liste aufgelisteten Farben, entsprechen denen, die für die Objekte auf der Arbeitsfläche verwendet worden sind. Sind auf der Arbeitsfläche z. B. nur ein schwarzes und ein rotes Objekt vorhanden, werden dementsprechend nur zwei Farbbalken (Layer) zur Auswahl angeboten.

Verhältnis

Hier haben Sie die Möglichkeit, das Verhältnis, in dem gedruckt werden soll, als Zahl- oder als Prozentwert einzugeben.

Hinweis: Beide Felder sind gleichgestellt, d. h. wird ein Zahlenwert eingegeben, so wird der entsprechende Prozentwert automatisch in dem dafür vorgesehenen Feld eingetragen und umgekehrt

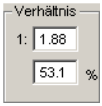


Abb. 3.3-7: Feld für die Eingabe des Größenverhältnisses

Beispiele für Verhältnisangaben mit den entsprechenden Prozentangaben:

Verhältnis 1 : 1 entspricht 100.00 %
Verhältnis 1 : 2 entspricht 50.00 %
Verhältnis 1 : 3 entspricht 33.33 %
Verhältnis 1 : 4 entspricht 25.00 %

Zentriert

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte auf der Arbeitsfläche zentriert ausgegeben.

Kacheln

Wird diese Option ausgewählt, erscheint der ***Drucken***-Dialog im ***Kacheln***-Modus.

Anzahl Kopien

In diesem Feld kann die Anzahl (max. 9999) der zu druckenden Exemplare eingestellt werden. Die Schalter ***Einpassen*** und ***Kacheln*** ermöglichen ein Umschalten zwischen den beiden Modi gleichen Namens.

1:1

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte, in ihrer *Originalgröße* im Vorschaufenster angezeigt und ausgegeben.

Einpassen

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden die auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte so verkleinert, dass sie im Vorschaufenster ganz angezeigt werden können.

Farbiges Arbeitsblatt mitdrucken

Bei Auswahl dieser Option wird die für die Arbeitsfläche definierte Hintergrundfarbe mitgedruckt.

Hilfslinien drucken

Enthält der zu druckende Job Hilfslinien, werden diese mit ausgedruckt.

Immer schwarz drucken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste ***Alle Objekte*** und in der zweiten Liste ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layer-Reihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

Hinweis: Wollen Sie die Objekte auf der Arbeitsfläche farbig drucken, muss zuvor die Option Immer schwarz drucken deaktiviert werden.

Passer-/Schnittmarken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste ***Alle Objekte*** und in der zweiten Liste ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layer-Reihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

Hinweis: Wollen Sie keine Passer-/Schnittmarken mit ausdrucken, muss zuvor die Option Passer-/Schnittmarken deaktiviert werden.

3.3.1 Der Kacheln-Modus

Wird vom ***Einpassen***-Modus in den ***Kacheln***-Modus umgeschaltet, erscheint das Vorschaufenster wie folgt:

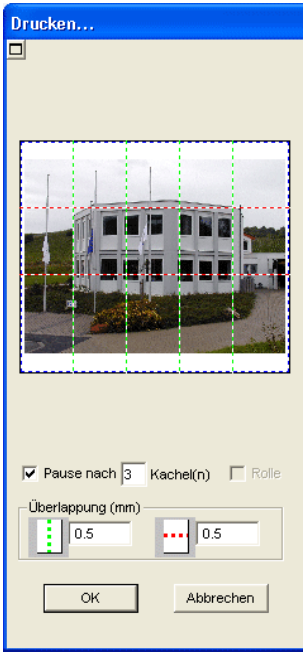


Abb. 3.3-8: Das Vorschaufenster im Kacheln-Modus

Im ***Kacheln***-Modus werden alle Kacheln angezeigt. Unter einer Kachel ist der Teil eines Objektes zu verstehen, der auf dem anzusteuernden Gerät ausgegeben werden kann.

Die Option ***Pause nach*** gibt an, nach welcher Kachel (Eingabe Kachelzahl) die Ausgabe unterbrochen werden soll. Die Felder ***Überlappung (mm)*** dienen zur Eingabe der gewünschten *horizontalen* und *vertikalen Überlappung,* der zu druckenden Objekte.

Beim Drucken über ***Rolle*** können ganze Bahnen gedruckt werden, wobei zwischen den einzelnen Kacheln keine Zwischenräume entstehen.

Hinweis: Es kann nur der Druck einer ganzen Bahn abgebrochen werden und nicht der einer einzelnen Kachel. Die Eingabe einer Überlappung in Vorschubrichtung (Druckrichtung) hat bei Rolle keine Auswirkungen, was auch bei der Anzeige der Kachelgröße zu erkennen ist.

Nach dem Kacheln wird der Dialog nicht automatisch geschlossen, da es von Vorteil ist, Ausdruck und Vorschau direkt miteinander zu vergleichen. Außerdem kann man so den Druck einer bestimmten Kachel direkt wiederholen.

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Kacheln*-Modus)

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Kachelvorschaufenster vergrößert die Kachelansicht. Dasselbe erreichen Sie indem Sie auf die -Schaltfläche im linken oberen

Bereich des Fensters klicken. Nochmaliges Klicken mit der rechten Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

Wird ein *Doppelklick* mit der linken Maustaste auf eine Kachel durchgeführt wird diese deaktiviert, d. h. sie wird nicht gedruckt.

Ein Doppelklick mit der linken Maustaste bei gedrückter STRG-Taste führt zur Invertierung der Kacheln, d. h. die Kacheln die vorher deaktiviert waren werden aktiviert (gedruckt) und die Kacheln die aktiviert waren werden deaktiviert (nicht gedruckt).

Die Objekte innerhalb des Vorschaufensters können mit der Maus verschoben werden. Die Fensterränder sind magnetisch, d. h. bei Annäherung des Objekts an den Blattrand bleibt das Objekt haften. Bei Betätigung der UMSCHALT-Taste wird die Magnetisierung aufgehoben.

Beispiel für das Drucken im *Kacheln*-Modus

In folgendem Beispiel werden Ihnen nochmals die einzelnen Funktionen, Shortcuts, u. a. m. im ***Kacheln***-Modus ausführlich erläutert.

Der ***Kacheln***-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit in jeder Größe zu drucken, d. h. jede Grafik, unabhängig von ihrer Größe, kann auf dem jeweils angeschlossenen Ausgabegerät ausgedruckt werden. Für den Ausdruck Ihrer Grafik benötigen Sie *keinen* Drucker mit dem DIN A2-, A1-, A0- oder sogar Großformat ausgegeben werden kann.

Wie?

Die zu druckende Grafik wird in so viele Segmente (Kacheln) aufgeteilt, wie notwendig sind um die Grafik auf dem angeschlossenen Ausgabegerät ausgeben zu können. Die Anzahl der notwendigen Kacheln ist hierbei abhängig von der Größe der auszugebenden Grafik und dem voreingestellten Ausgabeformat (DIN A3, A2, usw.). Die Einstellung des Ausgabeformates erfolgt über die ***Einrichten***-Schaltfläche im CoCut ***Drucken***-Dialog und ist vom angeschlossenen Ausgabegerät abhängig.

Laden Sie eine beliebige Grafik in CoCut und öffnen Sie den ***Drucken***-Dialog, entweder über das ***Datei***-Menü, indem Sie hier den Menüpunkt ***Drucken...*** auswählen, über Tastatur mit der Tastenkombination STRG+P oder über die Schaltfläche in der ***Standard***-Toolbar.

Der CoCut ***Drucken***-Dialog wird im ***Einpassen***-Modus geöffnet. Aktivieren Sie den ***Kacheln***-Modus, indem Sie die gleichnamige Schaltfläche aktivieren.

Der ***Drucken***-Dialog erscheint wie folgt:

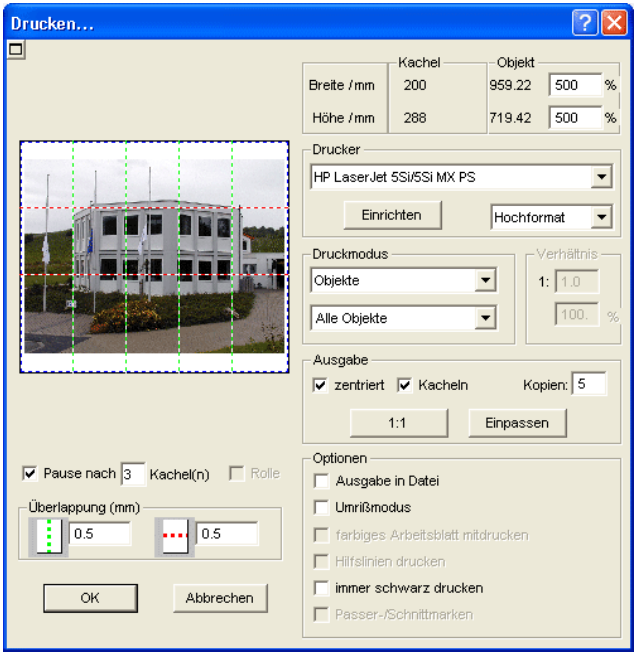


Abb. 3.3-9: Der Drucken-Dialog im Kacheln-Modus

In der rechten oberen Dialogecke finden Sie die zwei Felder ***Kachel*** und ***Objekt***.

Das Feld ***Kachel*** entspricht dem Feld ***Druckbereich*** im ***Einpassen***-Modus. Die restlichen Felder der rechten Druck-Dialoghälfte verhalten sich wie im ***Einpassen***-Modus.

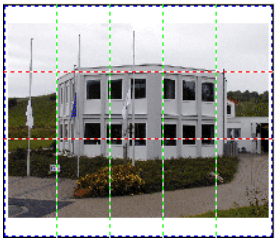


Abb. 3.3-10: Vorschau mit Einstellungen im Kacheln Modus

Aktivierte und deaktivierte Kacheln

Unter einer aktiven Kachel ist eine Kachel zu verstehen, die **nicht** mit einem roten „**X**" ausgewiesen ist. Dagegen werden deaktivierte Kacheln immer mit einem roten „**X**" gekennzeichnet.

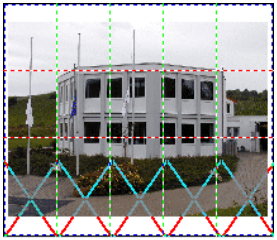


Abb. 3.3-11: Untere Reihe der Kacheln deaktiviert

Das Deaktivieren oder Aktivieren einer Kachel erfolgt durch einen **Doppelklick** mit der linken Maustaste, d. h. per Doppelklick auf eine aktive Kachel wird diese deaktiviert. Ein weiterer Doppelklick auf dieselbe Kachel aktiviert diese wieder.

In der vorhergehenden Abbildung ist zu sehen, dass die untere Kachelreihe mit roten „**X**" versehen ist. Diese Kacheln wurden deaktiviert und werden nicht gedruckt.

Im ***Kacheln***-Modus haben Sie nicht nur die Möglichkeit einzelne Kacheln zu aktivieren/deaktivieren.

Tipp: Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die gewünschte Kachel ausführen, werden alle Kacheln, außer der auf welcher sich der Mauszeiger befindet, deaktiviert.

Mit Pjannto RIP Software

Abb. 3.3-12: Die Pjannto RIP Schaltfläche in der *Standard-Toolbar*

Hinweis: Pjannto RIP ist ein professionelles PostScript-RIP das kein Bestandteil von CoCut ist. Wenn eine Lizenz von Pjannto RIP erworben wurde und die Software auf dem gleichen Rechner installiert ist, dann wir die Pjannto RIP-Schaltfläche automatisch in die Standard-Toolbar von CoCut eingebunden und das Datei-Menü um den Eintrag Pjannto RIP… erweitert.

3.4 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …

3.4.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät)

Die CoCut-Ausgabe

Mit diesem Befehl aktivieren Sie das Modul zum *Schneiden*, *Fräsen*, *Rillen* und *Zeichnen* Ihrer Daten.

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche in der **S**
Werkzeuge-Toolbar oder über das ***Datei***-Menü, Menüeintrag ***Ausgabe…***

Abb. 3.4-1: **Die Ausgabe-Schaltfläche**

Beim *erstmaligen* Aufruf dieses Dialoges, wird vorab ein Dialog geöffnet, in welchem der *Gerätetreiber*, sowie der *Anschluss* eingestellt werden muss.

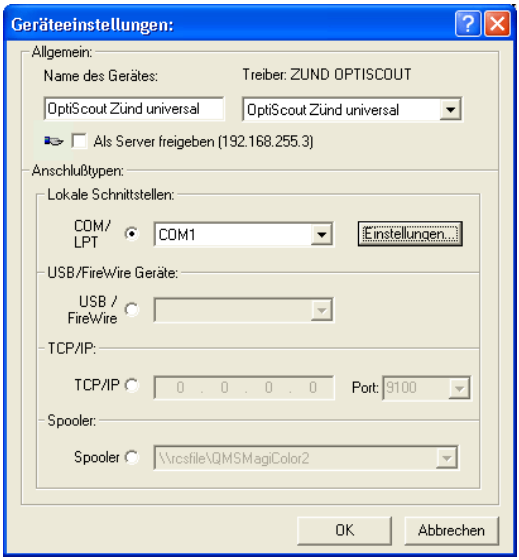


Abb. 3.4-2: Treiber und Wahl des Anschlusses

Allgemein

Unter dem mit ***Allgemein*** überschriebenen Bereich des Dialoges wählen Sie Ihren ***Gerätetreiber*** aus.

In der rechten Liste sind alle Maschinen***treiber*** aufgelistet, die CoCut zur Verfügung stellt. In der linken Liste kann ein individueller Name für den Treiber vergeben werden. Diese Name wird in den Ausgabedialogen von CoCut verwendet.

Als Server freigeben

Voraussetzung sind mindestens 2 Lizenzen von CoCut.

Wird die Option ***Als Server freigeben*** aktiviert, so wird das Ausgabegerät als ***Plotserver*** markiert und kann von einem anderen ***Plot-Manager*** zur Ausgabe benutzt werden.

Die charakteristische Eigenschaft eines Ausgabegerätes ist, dass ein Treiber zur Aufbereitung der Daten diesem Ausgabegerät zugeordnet werden muss. Auf dem Rechner, auf welchem der Plotmanager läuft, werden mit Hilfe eines Treibers die Job-Daten zur Ausgabe in Maschinendaten gewandelt. Die Ausgabe der Maschinendaten

kann auf verschiedene Art und Weise erfolgen:

Anschlusstypen

Lokale Schnittstellen

Unter ***lokalen Schnittstellen***, sind die Schnittstellen (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) zu verstehen, welche sich direkt an Ihrem Rechner befinden.

Das Aktivieren der ***Einstellungen***-Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Schnittstellenkonfiguration. Diese Einstellungen, welche hier durchgeführt werden gelten für das gesamte System.

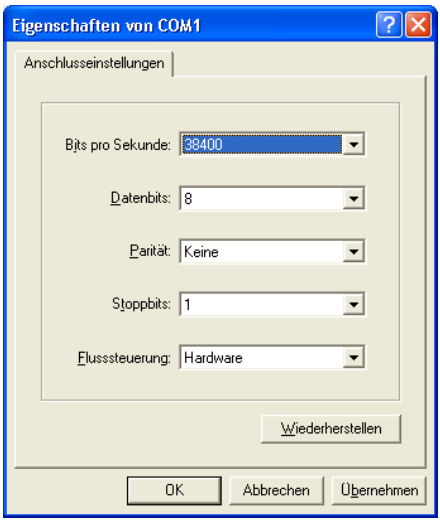


Abb. 3.4-3: Dialog zur Einstellung der Schnittstellenparameter

Hinweis: Bei serieller Ansteuerung ist genau darauf zu achten, dass alle Einstellungen auf Rechnerseite, wie auch auf Seite des Ausgabegerätes übereinstimmen, da ansonsten keine oder keine fehlerfreie Kommunikation zwischen beiden stattfinden kann.

USB Geräte

Hier werden alle momentan angeschlossenen ***USB-Geräte*** aufgelistet.

TCP/IP

Hier muss die TCP/IP-Adresse und Portnummer, an welche ausgegeben werden soll, eingetragen werden.

Spooler

Hier kann ein Windows Druckertreiber ausgewählt werden.

Beim erneuten Aufruf des ***Ausgabe***-Dialogs wird dieser *direkt* mit dem zuvor eingestellten Maschinentreiber geöffnet.

3.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

Bei Auswahl des Menüpunktes ***Netzwerk Gerät anlegen …*** wird der folgende Dialog geöffnet:

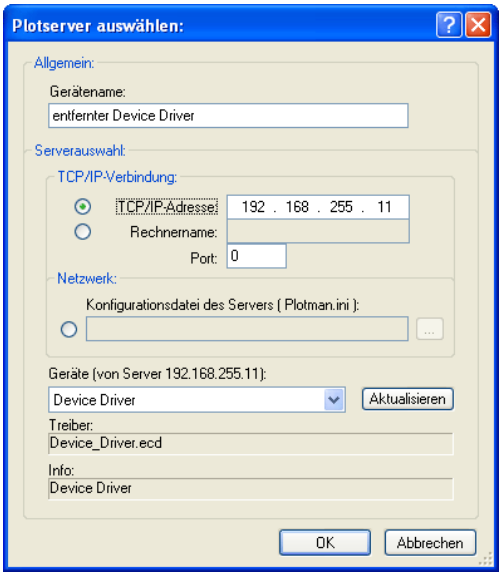


Abb. 3.4-4: Dialog zur Konfigurierung eines Plotservers

Ein ***Netzwerk-Gerät*** ermöglicht die Ausgabe von CoCut-Jobs auf einem Plot-Manager, der auf einem *anderen* Rechner läuft. Im Gegensatz zu einem „normalen Gerät“ werden hier die Daten nicht lokal in Maschinendaten umgesetzt; sondern zunächst unverändert an den Plotserver zur Weiterverarbeitung übergeben.

Gerätename

In der Eingabezeile tragen Sie den Gerätenamen ein.

Serverauswahl

Im mit ***Serverauswahl*** überschriebenen Bereich tragen Sie bei einer TCP/IP-Verbindung die ***TCP/IP-Adresse*** oder den ***Rechnernamen***, welcher verwendet wird ein.

Netzwerk

Wenn die Verbindung über ein ***Netzwerk*** aufgebaut werden soll, muss hier die Konfigurationsdatei des Plotservers, die ***plotman.ini*** ausgewählt werden.

Geräte (von Server)

Wird die ***Aktualisieren***-Schaltfläche betätigt, dann werden die ***Geräte*** des Servers eingelesen.

Hinweis: Das Gerät des Servers kann erst ausgewählt werden, wenn die Serverauswahl erfolgt ist, da erst dann die Geräte des Servers zur Verfügung stehen.

Treiber

Im Feld ***Treiber*** wird der Maschinentreiber eingetragen, den der Server für *dieses* Gerät verwendet.

Hinweis: Dieser Treiber muss auch lokal, also als lokales Gerät, angelegt sein.

3.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

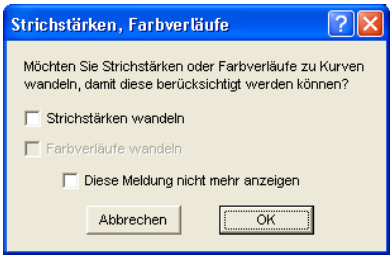


Abb. 3.4-5: Vorverarbeitung Strichstärken und Farbverläufe

Sind in einem CoCut-Job Objekte mit den Attributen *Umriss/Strichstärke* oder *Farbverlauf* enthalten, erscheint der vorangehende Dialog. Hier können diese Objektattribute in Vektoren gewandelt werden, damit sie bei der Ausgabe Berücksichtigung finden. Nach dem Betätigen der ***OK***-Schaltfläche werden die Objektattribute zu Kurven gewandelt.

3.4.4 Ausgabe an Gerät

Es gibt 2 Ansichten der Ausgabe im Gerät-Dialog: Die ***min.***(imierte) und die ***max.***(imierte) Ansicht, die jeweils mit der gleichnamigen Schaltfläche aktiviert werden.

< Min. Ansicht (Standard)

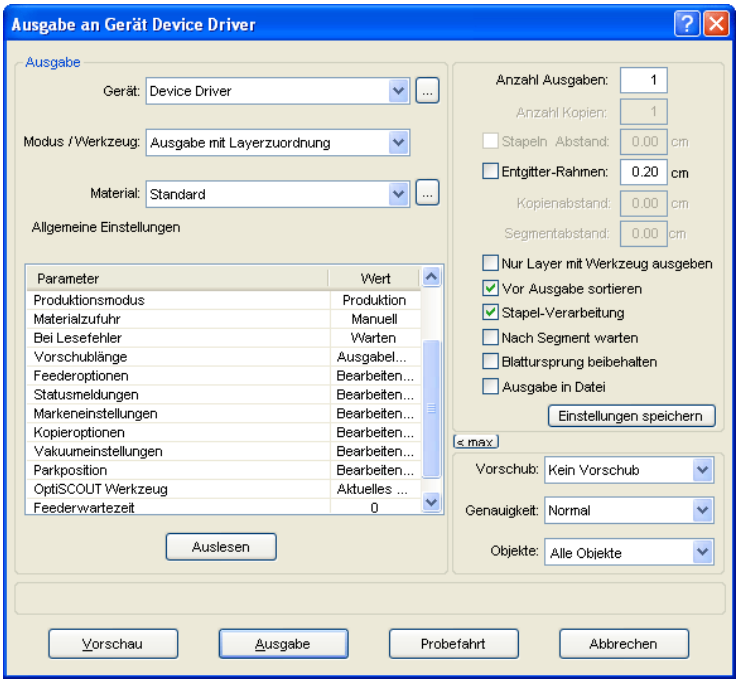


Abb. 3.4-6: Ausgabe-Dialog in < Min-Darstellung

< Max. Ansicht

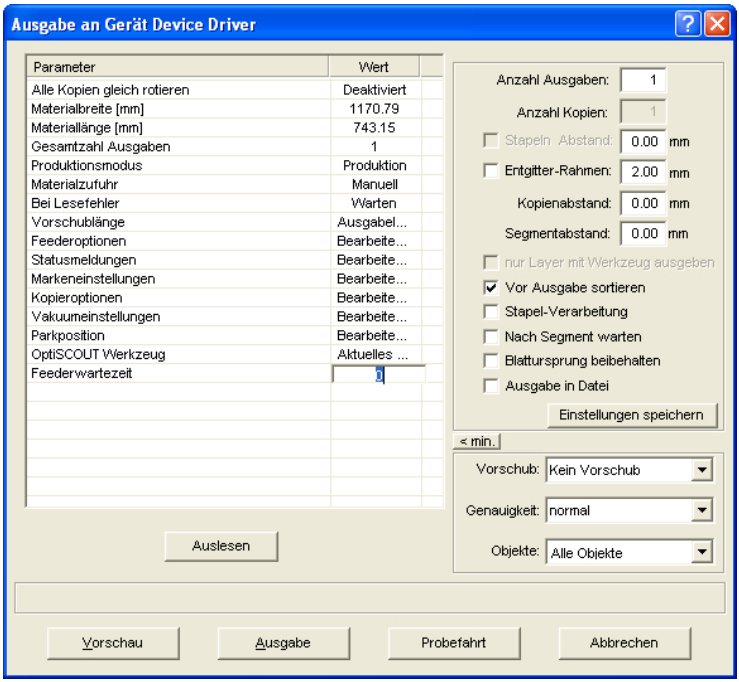


Abb. 3.4-7: Ausgabe-Dialog in < Max-Darstellung

Ausgabe

In dem mit Ausgabe überschrieben Bereich des ***Ausgabe***-Dialoges befinden sich alle Auswahlfelder oder Parameter, welche direkt mit dem Ausgabegerät in Verbindung stehen.

Gerät

Im Feld ***Gerät*** wird das zuvor eingestellte Ausgabegerät angezeigt.

Wird die ...-Schaltfläche betätigt stehen weitere Menüeinträge zur Auswahl:

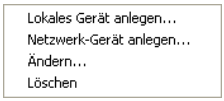


Abb. 3.4-8: Geräte-Popup-Menü

Lokales Gerät anlegen

Mit dieser Option können weitere ***lokale Geräte***, auf denen ausgegeben werden soll, definiert werden

Netzwerkgerät anlegen

Mit dieser Option können Geräte auf denen ausgegeben und die sich im Netzwerk befinden definiert werden.

Ändern

Mit dieser Option können Änderungen, wie z. b. eine andere Schnittstelle, definiert werden.

Löschen

Mit dieser Option kann eine Geräteverbindung aufgehoben, gelöscht werden.

Modus / Werkzeug

Im Feld ***Modus-/Werkzeug*** wählen Sie aus, ob Sie mit Ihrem Gerät Schneiden, Zeichnen, Rillen, Zeichnen, … wollen. Die Funktionen, welche hier zur Auswahl stehen, hängen vom aktiven Treiber ab.

Material

Im Feld ***Material*** wählen Sie das Material aus, das geschnitten werden soll. Diesem Feld ist eine Materialdatenbank hinterlegt, welche es zu füllen gilt, d. h. in diese Datenbank werden die verschiedenen Daten zu verschiedenen Folien hinterlegt. So können z. B. die Einstellungen von Druck, Geschwindigkeit und Breite bei normaler Folie andere, als bei Flock- oder Metallfolie sein. Diese Werte sind individuell einzustellen, da Sie vom verwendeten Material und der verwendeten Maschine abhängig sind.

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende Popup-Menü:

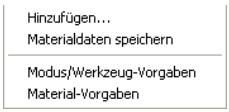


Abb. 3.4-9: Popup-Menü der Material …-Schaltfläche

Hinzufügen

Das Aktivieren des ***Hinzufügen***-Menüpunktes schreibt einen neuen Datensatz in die Materialdatenbank.

Materialdaten speichern

Wird der Menüpunkt ***Materialdaten speichern*** ausgewählt, dann werden die zuvor eingetragenen oder geänderten Werte in die Datenbank geschrieben.

Modus/Werkzeug-Vorgaben

Wird der Menüpunkt ***Modus/Werkzeug-Vorgaben*** ausgewählt, dann werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Werkzeug übernommen.

Material-Vorgaben

Wird der Menüpunkt ***Material-Vorgaben*** ausgewählt, werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Material übernommen.

Auslesen

Die ***Auslesen***-Schaltfläche liefert bei allen angeschlossenen Geräten die Höhe des plotbaren Bereiches zurück, wenn ein entsprechender Befehl für die Maschine in der Firmware vorgesehen ist. Bei Geräten die diese Option nicht bieten wird kein Wert bzw. Null zurückgeliefert.

3.4.5 Allgemeine Einstellungen

Der Bereich ***Allgemeine Einstellungen*** erlaubt den Zugriff auf die Maschinen- und Treiberparameter. Der Bereich ist zweigeteilt in ***Parameter*** und ***Wert***. Die Breite der Anzeige kann verändert werden, indem man den senkrechten Strich zwischen den Bereichen mit der Maus verschiebt. Immer wenn **„Bearbeiten"** unter Wert steht, dann öffnet ein Doppelklick das entsprechende Fenster für das Setup der Gruppenparameter.

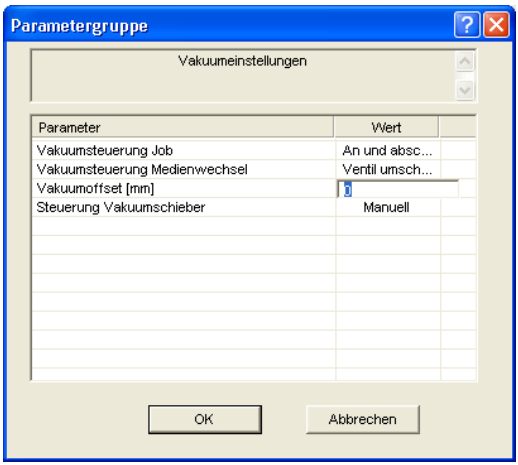


Abb. 3.4-10: Beispiel für eine geöffnete Parametergruppe

Anzahl Ausgaben

Der Wert im Feld ***Anzahl*** Ausgaben gibt an wie oft die Wiederholung der Job-Ausgabe mit allen eingestellten Maschinenparametern durchgeführt werden soll.

Anzahl Kopien

Im Feld ***Anzahl Kopien*** geben Sie an, wie oft die *selektierten Objekte* geschnitten werden sollen. Nach dem Schneidevorgang wird dieser Wert automatisch auf 1 zurückgestellt.

Stapeln Abstand

Der Wert im Feld ***Stapeln Abstand*** definiert, ob die Kopien vertikal gestapelt werden sollen und welcher Abstand zwischen den Kopien einzuhalten ist. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander geschnitten werden kann!

Hinweis: In der Stapelvorschau wird das erste Objekt „normal" angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird blau gestrichelt, dargestellt.

Entgitterrahmen

Mit der Option ***Entgitterrahmen*** wird festgelegt, ob und in welchem Abstand ein Rechteck um den Plot geschnitten wird, der das Entgittern der Folie erleichtert. In der ***Ausgabevorschau*** wird der Rahmen - falls aktiviert - *blau gestrichelt* gezeichnet.

Kopienabstand

Der Wert im Feld ***Kopienabstand*** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien, die im Feld ***Anzahl Kopien*** eingetragen wurden.

Segmentabstand

Der ***Segmentabstand*** definiert den horizontalen Abstand zwischen einzelnen Segmenten. Segmente treten immer dann auf, wenn der Job sektioniert, d. h. geteilt werden muss.

Vor Ausgabe sortieren

Wird die Option ***Vor Ausgabe sortieren*** aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte 1. in Kopfrichtung und 2. in Transportrichtung sortiert. Wurde der ***Sortierung mit Simulation…***-Befehl benutzt, dann wird dessen letzte Sortierungseinstellung verwendet.

Stapel-Verarbeitung

Wird die Option ***Stapel-Verarbeitung*** aktiviert, werden alle Jobs der Warteschlange nacheinander, ohne Unterbrechung, abgearbeitet.

Nach Segment warten

Sektionierung/Segmentierung: Ist ein Job zu groß für die Ausgabe, segmentiert CoCut den Job automatisch in so viele Teile **(Segmente)**, wie benötigt werden, um den Job komplett ausgeben zu können.

Ist die Option ***Nach Segment warten*** aktiviert, wird die Ausgabe nach jedem Segment unterbrochen und das Material kann ggf. neu justiert werden.

Blattursprung beibehalten

Über die Option ***Blattursprung beibehalten*** kann der Nullpunkt (0/0) des Plotters versetzt werden. Wenn diese Option nicht aktiv ist, wählt CoCut automatisch den physikalischen Nullpunkt als Startpunkt zum Schneiden.

Wird die Option ***Blattursprung beibehalten*** aktiviert, wird der physikalische Nullpunkt um die Offsetkoordinaten des Bezugspunktes verschoben. Die Koordinaten des Bezugspunktes entsprechen der Position der linken unteren Ecke des zu schneidenden Objektes auf der CoCut-Arbeitsfläche.

Ausgabe in Datei

Wird die Option ***Ausgabe in Datei*** aktiviert, werden die Ausgabedaten in eine von Ihnen zu benennende Datei gelenkt und auf die Festplatte geschrieben.

Einstellungen speichern

Durch Aktivieren der ***Einstellungen speichern***-Schaltfläche werden alle Werte, die zuvor im ***Ausgabe***-Dialog eingetragen wurden übernommen und dem gerade aktiven Ausgabegerät zugewiesen.

Vorschub/Ursprung

Abhängig vom ausgewählten Treiber ist der Feldname ***Vorschub*** oder ***Ursprung.***

Rollenplotter

Bei ***Ursprung*** sind die Optionen ***Neuer Ursprung*** oder ***Nicht setzen.*** Wird die Option ***Neuer Ursprung*** ausgewählt, fährt die Maschine in X-Richtung um einen fest eingestellten Wert hinter das zuletzt geschnittene Objekt und diese Position ist dann der neue Ursprung. Wird ***Nicht setzen*** aktiviert, dann wird nach der Ausgabe der physikalische Nullpunkt als neuer Ursprung genommen.

Tischplotter

Bei Vorschub sind die Optionen ***Vorschub*** oder ***Kein Vorschub.*** Wird die Option ***Vorschub*** aktiviert, wird der Materialvorschub beim Sektionieren und bei der Ausgabe von Rolle durchgeführt, sofern der Tischplotter über einen automatischen Materialvorschub verfügt.

Genauigkeit

Das Feld ***Genauigkeit*** stellt die folgenden Parameter zur Verfügung: ***Sehr niedrig***, ***niedrig***, ***normal***, ***hoch*** und ***sehr hoch***. Standardmäßig ist hier der Wert ***Normal*** voreingestellt.

Die Genauigkeit legt fest aus wie vielen Vektorteilstücken ein Objekt bestehen soll. Dies spielt allerdings nur bei Objekten, deren Größe sich im 10tel Millimeterbereich bewegt, eine Rolle. Andere Objektgrößen werden *automatisch* von CoCut berechnet und das Optimum an Knotenpunkten zur späteren Ausgabe gesetzt.

Objekte

Das Feld ***Objekte*** erlaubt die Auswahl der auszugebenden Objekte. Neben den Modi ***Alle Objekte*** und ***Selektierte Objekte*** erlaubt CoCut auch das Schneiden von ***Farbreihenfolgen*** oder von ***einzelnen Farblayern***. Die beiden letztgenannten werden im Kapitel „***Die Farbseparation beim Schneiden***" näher beschrieben

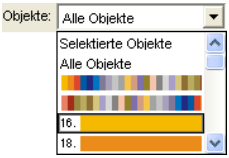


Abb. 3.4-11: Objekte Listenfeld mit Auswahl-Modi.

Vorschau

Die ***Vorschau***-Schaltfläche öffnet die ***Ausgabe***-Vorschau.

Ausgabe

Die ***Ausgabe***-Schaltfläche übergibt die Daten direkt an den ***Plot-Manager*** und an die angeschlossene Maschine aus.

Probefahrt

Wird die ***Probefahrt***-Schaltfläche aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen" nicht aktiviert wurde.

3.4.6 Farbseparation beim Schneiden

Jede der im Entwurf verwendeten Layerfarben taucht in der ***Objekte***-Liste wieder auf, mit der Ziffer, die jeden Farblayer eindeutig identifizierbar macht. Zusätzlich erscheinen in diesem Listenfeld *zwei horizontale Farbbalken. N*achdem die Daten eines Farblayers übergeben wurden, erscheint im Infobereich der Windows-Statusleiste das ***Plot-Manager-***Icon ( ).

Ein Doppelklick auf dieses Icon aktiviert die Plot-Manager ***Job-Kontrolle***. Wird der Mauscursor auf dem Icon positioniert und die rechte Maustaste betätigt, erscheint ein Popup-Menü, in welchem der Plot-Manager beendet werden oder die Programm-***Version*** angezeigt werden kann. In der ***Layerauswahl*** tauchen die noch nicht verarbeiteten Farblayer in der Reihenfolge auf, in der Sie ausgewählt wurden. Die Reihenfolge im Stapel kann jederzeit geändert werden.

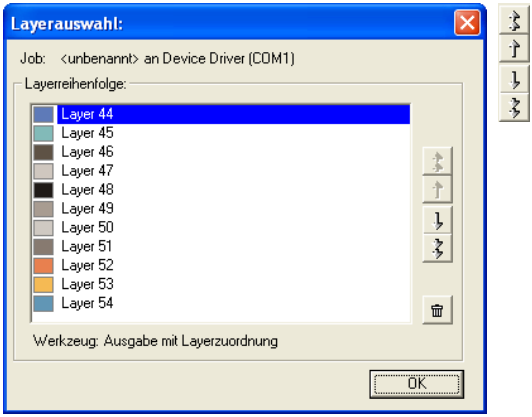


Abb. 3.4-12: Festlegen der Reihenfolge, in der die einzelnen Farblayer abgearbeitet werden, durch Hoch-Runter-Schaltflächen

Die Reihenfolge wird mit den ***Hoch-Runter***-Schaltffächen definiert. Nicht benötigte Layerfarben werden mit der -Schaltfläche aus der Liste entfernt.

*Tipp: Verwenden Sie zum farbseparierten Schneiden die **Passermarken** aus dem **Zeichnen**-Werkzeug. Passermarken werden unabhängig von der verwendeten Farbe an der gleichen Stelle auf der Folie geschnitten.*

3.5 Die Ausgabe-Vorschau

Die ***Ausgabe-Vorschau*** wird automatisch gestartet, wenn Sie die ***Vorschau***-Schaltfläche im ***Ausgabe***-Dialog betätigen.

Schließen der ***Ausgabe***-Vorschau und Rückkehr auf die Arbeitsfläche von CoCut **ESC**

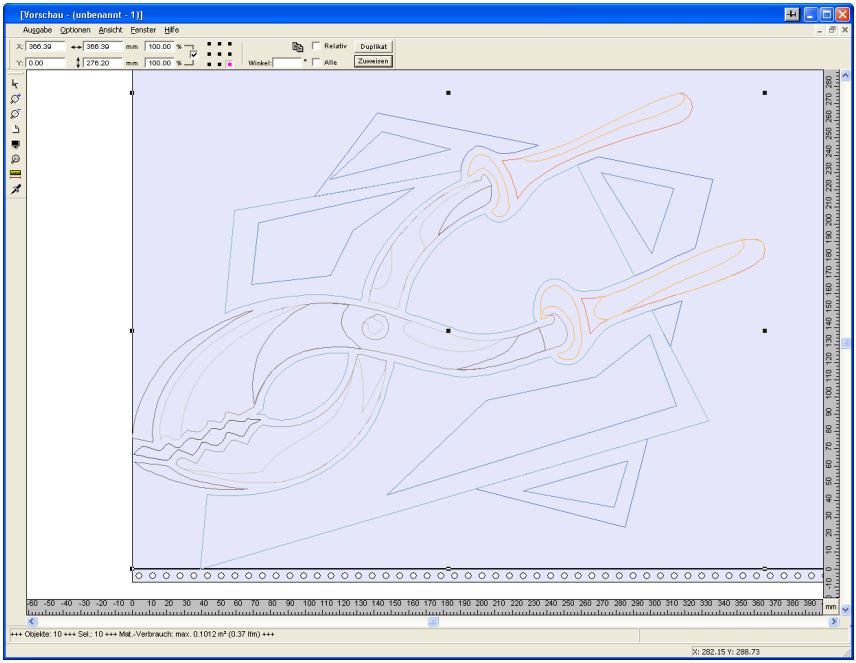

[Vorschau - (unbenannt - 1)]
Ausgabe Optionen Ansicht Fenster Hilfe
Relativ
Duplikat
Alle
Zuweisen
+++ Objekte: 10 +++ Sel.: 10 +++ Mat.-Verbrauch: max. 0.1012 m² (0.37 lfm) +++
X: 282.15 Y: 288.73

Abb. 3.5-1: Ausgabe-Vorschau mit Toolbars, Statuszeile und Ausgabe-Objekten

In der Statuszeile der Schneidevorschau werden die folgenden Informationen angezeigt: ***Umriss***, ***Füllung***, ***Breite*** und ***Höhe***, ***Gruppe*** oder ***Kombination***, der ***max. Folienverbrauch*** in Quadratmeter und laufendem Meter (lfm), sowie ausgewählte ***Objekteigenschaften***. Wird das ***Ausgabe***-Menü aktiviert, werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben.

Hinweis: Liegt der zu schneidende Job links, unter- oder oberhalb der Material- bzw. Tischvorschau und das ***Ausgabe****-Menü wird aktiviert, werden Sie automatisch darauf hingewiesen, dass die zu schneidenden Objekte außerhalb des Ausgabebereichs liegen.*

Eine detaillierte Beschreibung der ***Vorschau-Werkzeuge***-Toolbar finden Sie hier: **siehe Kapitel 6.6: Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar**. Eine detaillierte Beschreibung der ***Vorschau-Objekt-Parameter***-Toolbar finden Sie hier: **siehe Kapitel 6.7: Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar**

Folienoptimierung

Der Materialverbrauch kann durch das Modul ***Folienoptimierung*** reduziert werden.

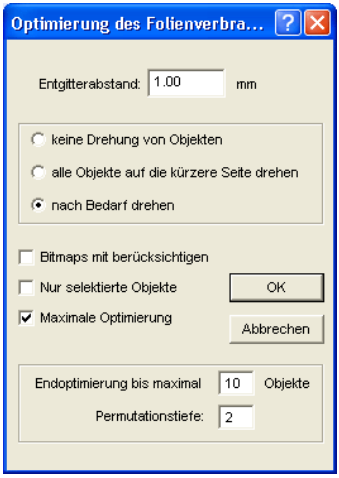


Abb. 3.5-2: Parameter-Dialog für die Materialoptimierung

Die ***Folienoptimierung*** sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf dem Material einnehmen.

Hinweis: Gruppen und Kombinationen werden als je ein Optimierungsobjekt betrachtet. Wenn das nicht gewünscht ist, müssen zuvor die Gruppierungen gebrochen und die Kombinationen aufgelöst werden.

Die folgenden Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Entgitterabstand

In diesem Feld kann der gewünschte Abstand zwischen den Optimierungsobjekten, der so genannte ***Entgitterabstand***, eingetragen werden.

Alle Objekte auf die kürzere Seite drehen

Alle Objekte werden so gedreht, dass die kürzere Seite unten ist.

Bei Bedarf drehen

Während der Optimierung werden die Objekte so gedreht, wie sie möglichst Platz sparend angeordnet werden können.

Bitmaps mit berücksichtigen

Ist diese Option aktiviert werden Bitmaps und Gruppen in denen Bitmaps enthalten sind ebenfalls optimiert.

Nur selektierte Objekte
Es werden nur die ausgewählten Objekte berücksichtigt. Mit dieser Option kann z. B.

layerweise (nach Farben) optimiert werden.

Maximale Optimierung

Wird diese Option aktiviert, werden zwei weitere Felder im Folienoptimierung-Dialog eingeblendet. Die Option ***Maximale Optimierung*** berechnet alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus den Feldern ***Endoptimierung bis maximal ... Objekte*** und ***Permutationstiefe*** ergeben. Die Berechnung kann, abhängig von der Größe der hier eingestellten Werte, sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, da alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus beiden Werten ergeben berechnet und verglichen werden. Deshalb sollten in der Regel nicht mehr als ca. 20-30 Objekte mit einer Permutationstiefe von maximal 5 eingestellt werden.

Hinweis: Eine Optimierung führt immer zur Drehung eines oder mehrere Objekte.

3.5.1 Entgitterlinien

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

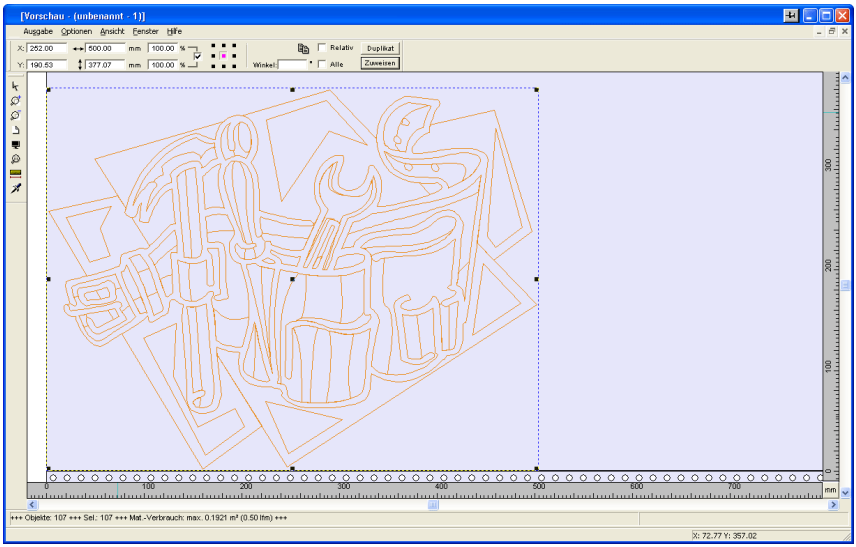


Abb. 3.5-3: Ausgabe-Job mit Entgitterrahmen (blau gestrichelte Linie) ohne Entgitterlinien

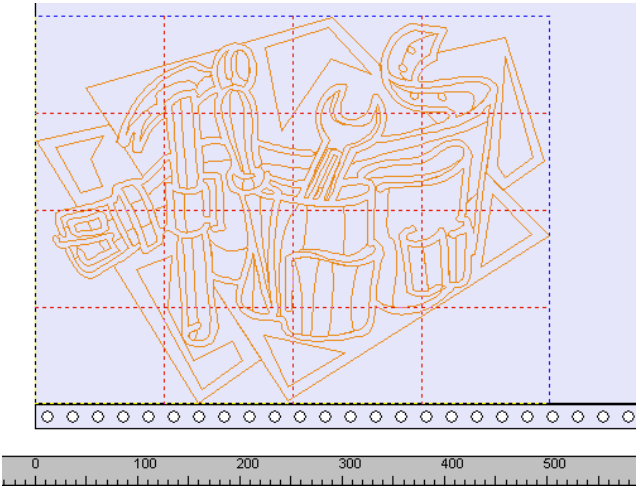


Abb. 3.5-4: Beispiel mit 3 horizontalen und 3 vertikalen Entgitterlinien (rot gestrichelte Linie)

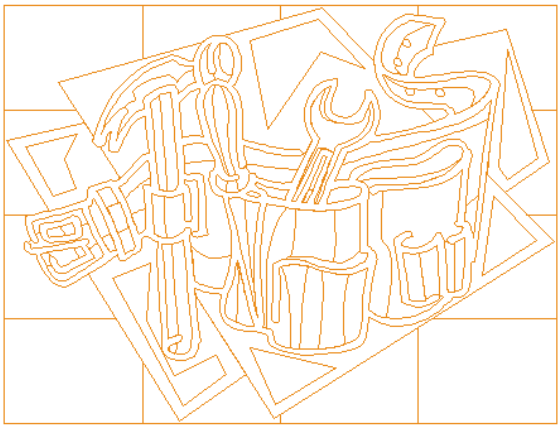


Abb. 3.5-5: Ergebnis der Ausgabe mit Entgitterlinien - Objekte nicht! durchgeschnitten

In der ***Ausgabe***-Vorschau gibt es drei Möglichkeiten horizontale und vertikale ***Entgitterlinien*** einzufügen.

Hinweis: Entgitterlinien können nur eingefügt werden, wenn die Option ***Entgitterrahmen*** *im* ***Ausgabe****-Dialog aktiviert wurde.*

1. Manuell

Positionieren Sie den Mauscursor auf den um die Objekte *blau gestrichelt* gezeichneten Entgitterrahmen. Der Mauscursor wandelt sich in einen Doppelpfeil. Ziehen Sie jetzt eine

horizontale oder vertikale Entgitterlinie an die Position an der segmentiert werden soll. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis Sie alle erforderlichen Entgitterlinien eingefügt haben.

2. Über das *Optionen*-Menü

Öffnen Sie das ***Optionen***-Menü und aktivieren Sie hier den Menüpunkt ***Horizontale Entgitterlinien*** oder ***Vertikale Entgitterlinien***.

Die erste Entgitterlinie wird in der Hälfte der zu schneidenden Objekte eingefügt. Der zweite Aufruf der Funktion halbiert die beiden Hälften in zwei weitere Hälften und so weiter.

3. Über die Shortcuts h oder v

Ein „**h**" oder „**v**" direkt über die Tastatur eingegeben erzeugt die entsprechenden Entgitterlinien - wie in Punkt 2 beschrieben.

Tipp: Einzelne Objekte können über das rechte Mausmenü zusätzlich mit einem separaten Entgitterrahmen versehen werden.

3.5.2 Job-Sektionierung

Unter Sektionierung versteht man die Aufteilung eines Jobs in so viele Teilstücke (Sektionen), wie benötigt werden, um den vollständigen Job auszugeben.

Ist der auszugebende Job größer als die eingestellte oder die verfügbare Ausgabebreite (***Ausgabe***-Dialog, Feld ***Breite des Materials***) des Ausgabegerätes, wird im Infobereich des ***Ausgabe***-Dialoges der Hinweis „***Job wird sektioniert***" eingeblendet.

Hinweis: Die Begriffe ***Sektionierung*** und ***Segmentierung*** werden synonym gebraucht.

Das Aktivieren des ***Ausgabe***-Menüs öffnet dann **vor** der Übergabe an das Gerät den folgenden Dialog:

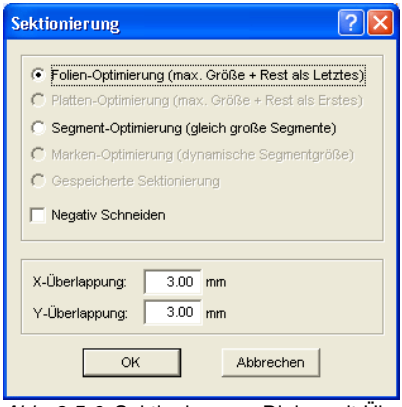


Abb. 3.5-6: Sektionierungs-Dialog mit Überlappungswert von 3 mm

Folien-Optimierung (max. Größe + Rest als Letztes)

Folien-Optimierung… veranlasst CoCut Segmente in der maximal zulässigen Größe zu erzeugen. Die Größe des letzten Segmentes unterscheidet sich in der Regel von den anderen

Platten-Optimierung (max. Größe + Rest als Erstes)

Nur aktiv bei Tischplottern. Würde das letzte Segment auch zuletzt geschnitten, würde die Platte nicht bis zu Ende verarbeitet werden könne. Deshalb wird der Rest als Erstes geschnitten, damit bis zuletzt die Platte auf dem Tisch aufliegt.

Segment-Optimierung (gleich große Segmente)

Wird die Option **Segment-Optimierung** aktiviert, werden immer *gleich große* Segmente erzeugt.

Marken-Optimierung (dynamische Segmentgröße)

Diese Option ist bei CoCut standardmäßig aktiviert, wenn ***Videomarken*** im Job vorhanden sind. Der obige Dialog wird übergangen und die Vorschau der dynamischen Segmente wird angezeigt. Der Sinn dieser Optimierung liegt darin, dass immer mindestens 3 Videomarken erforderlich sind. Je nach Lage der Videomarken „sucht" CoCut bis zu 30% neben der Segmentlinie, ob sich dort eine Videomarke befindet. Wenn ja wird das Segment entsprechend ***dynamisch*** angepasst.

Gespeicherte Sektionierung

Die zuletzt benutzte Einstellung wird automatisch gespeichert. Beim Erneuten Laden des Jobs kann auf diese Sektionierung zurückgegriffen werden.

Negativ Schneiden

Die Option ***Negativ Schneiden*** gibt an, dass die Objekte als „Negativ“ geschnitten werden, z. B. für die Verwendung als Vorlage für den Siebdruck.

X-Überlappung und Y-Überlappung

In den Felder ***X- und Y-Überlappung*** kann angegeben werden, wie weit sich die Segmente überlappen sollen. Die Vektoren werden an den Trennpunkten entsprechend verlängert.

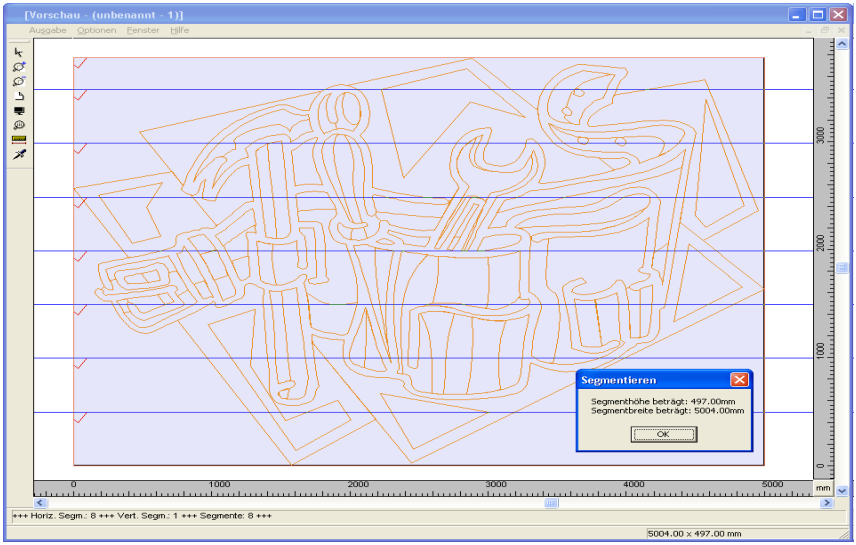


Abb. 3.5-7: Folien-Optimierung in der Sektionierungs-Vorschau mit 8 Segmenten und Segmentgrößen-Info

An- und Abwahl der Segmente

An- und Abwahl der Segmente geschieht durch Klick in das Segment. Das rote Häkchen ✓ zeigt an welches Segment aktiv ist und ausgeben wird.

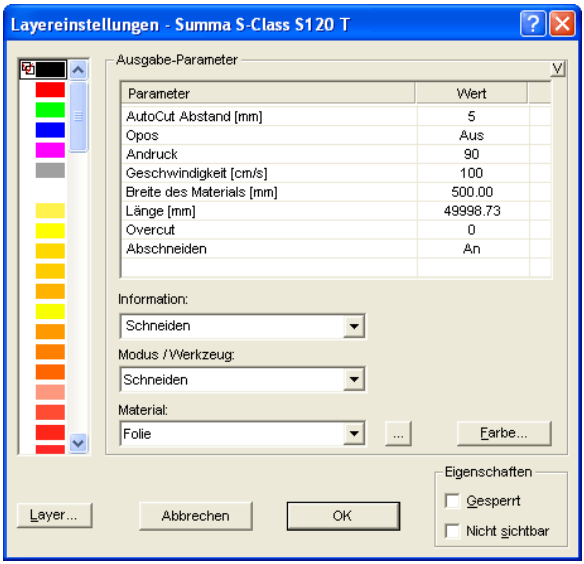
Ändern der vorgeschlagenen Sektionierung

Sie ändern die Sektionierung, indem Sie die blau gezeichneten Sektionierungslinien anklicken und mit der Maus auf die gewünschte Position verschieben. Falls notwendig, fügt CoCut automatisch neue Sektionen ein.

In der Statuszeile der Segmentierungs-Vorschau wird die Größe des zu schneidenden Jobs in X- und Y-Richtung, sowie die Anzahl der Segmente angezeigt.

3.6 Der CoCut Layerdialog

Im Layereinstellungen Dialog werden die zur Ausgabe benötigten Parameter eingestellt und einem Objekt bzw. einer Farbe zugeordnet. Der Dialog öffnet sich durch einen Rechtsklick auf die CoCut Layer-Toolbar im Hauptfenster.



Unter ***Information*** kann eine Bezeichnung für jeden Layer hinterlegt werden. Diese Bezeichnung wird später in allen Dialogen angezeigt, in denen die Farben der Objekte benötigt werden.

Im Feld ***Modus / Werkzeug*** kann das Ausgabewerkzeug aus einer Liste ausgewählt werden. Die hier angezeigten Werkzeuge sind abhängig vom verwendeten Ausgabetreiber.

Im Feld ***Material*** können bereits gespeicherte Material-Konfigurationen aufgerufen werden. Die Material-Konfigurationen können über den Knopf auf der rechts eben der Auswahlbox erstellt, gespeichert oder gelöscht werden.

Hinweis: Durch Klicken mit der linken Maustaste auf einen andere Farbe werden die Einstellungen gespeichert und die Werte eines weiteren Layers können bearbeitet werden.

4 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

4.1 Das *Datei*-Menü

4.1.1 Der *Neu…*-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl wird ein neuer Job eröffnet. **STRG+N**

4.1.2 Der *Job-Manager…*-Befehl

Mit dem ***Job Manager***-Befehl wird der visuelle Dateimanager von CoCut gestartet.

Hinweis: Dieser Befehl ist nur sichtbar, wenn bei der CoCut-Installation der Job-Manager mit installiert wurde.

4.1.3 Der *Öffnen…*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im CoCut JOB-Format auf Ihrer Festplatte oder auf einem anderen Datenträger abgelegt wurden, auf den aktuellen Bildschirm/Desktop gebracht. Sie können diese Datei weiter bearbeiten. Jobs können, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden. **STRG+L**

4.1.4 Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten. Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass die alte Form nicht wieder hergestellt werden kann. **STRG+S**
Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht gespeichert wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den ***Speichern***-Befehl im ***Datei***-Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl ***Speichern unter…*** über.
Es wird zuerst der ***Job-Info***-Dialog geöffnet, in dem Sie weitere Informationen zum Job eingeben können. Danach wird der eigentliche Dialog zum Speichern Ihres Jobs geöffnet und Sie werden aufgefordert, Dateinamen und Verzeichnis anzugeben.

4.1.5 Der *Speichern unter…*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie einen neuen Job unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder Verzeichnisses bereits bestehender Dateien. Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der auf **UMSCH+ STRG+S**

einem älteren aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht, dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** und Sie können den neuen Job unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis, falls Sie es wünschen, abspeichern.

Der Befehl ***Speichern unter...*** ist auch zu wählen, wenn Sie den aktuellen Job auf Diskette speichern wollen. Wählen Sie dazu das entsprechende Diskettenlaufwerk aus.

4.1.6 Der *Versenden per EMail…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet den Standard EMail-Client und verknüpft den aktuellen Job als Anhang zur EMail. Der Job muss vorher gespeichert sein.

4.1.7 Der *Online-Service…*-Befehl

Mit diesem Befehl wird die Web-Site von EUROSYSTEMS S.à.r.l. (www.eurosystems.lu) aufgerufen.

4.1.8 Der *Importieren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im CoCut JOB-Format abgespeichert worden sind, übernommen.

STRG+I

4.1.9 Der *Exportieren*-Befehl

Wollen Sie einen Job auch in einem anderen Programm wieder verwenden, muss die Job-Datei in ein passendes Format konvertiert, d. h. exportiert werden.

STRG+E

4.1.10 Der *Pjannto-RIP*-Befehl

Mit diesem Befehl wird das PostScript-RIP von CoCut gestartet, wenn es zuvor installiert und freigeschaltet (lizenziert) wurde.

4.1.11 Der *Drucken*-Befehl

Mit diesem Befehl geben Sie die aktuelle Datei, in jeder beliebigen Größe (Kacheln) an den Standarddrucker aus.

STRG+P

4.1.12 Der *Ausgeben*-Befehl

Mit diesem Befehl rufen Sie das Ausgabe-Modul zum Schneiden, Zeichnen, Fräsen auf.

S

4.1.13 Der *Ende*-Befehl

Hiermit beenden Sie CoCut und kehren zum Windows-Desktop zurück. Haben Sie den soeben in Bearbeitung befindlichen Job noch nicht gesichert, dann werden Sie gefragt, ob Sie dies nun vornehmen wollen.

STRG+Q

4.1.14 Die *Job*-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Jobs ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Datei***-Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Jobs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Job-Namen. Anschließend wird die ausgewählte Datei auf die Arbeitsfläche geladen.

4.2 Das *Bearbeiten*-Menü

4.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

Mit diesem Befehl ist es möglich zuletzt durchgeführte Operationen und Funktionen wieder rückgängig zu machen. Die Standard-Einstellung ist 5 Schritte. Dieser Standardwert kann über das ***Einstellungen-*** Menü, Menüeintrag ***Grundeinstellungen/Diverse*** und hier ***Anzahl rückgängig*** verändert werden. Der Maximalwert beträgt 100 Schritte.

F5

*Hinweis: Diese Einstellung kann nur bei einer neuen Datei (**Datei**-Menü, Menüpunkt **Neu)** geändert werden!*

4.2.2 Der *Undo-Liste*-Befehl

Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt benutzten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschaufenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.

UMSCH+F5

Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle benutzt wurden, die rückgängig gemacht werden können.

4.2.3 Der *Wiederherstellen*-Befehl

Dieser Befehl ist der Umkehrbefehl zu Rückgängig. Er stellt den Zustand wieder her, der **vor** dem Rückgängigmachen vorhanden war.

F6

4.2.4 Der *Redo-Liste*-Befehl

UMSCH+F6

Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt rückgängig gemachten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschaufenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.

Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle rückgängig gemacht wurden.

4.2.5 Der *Ausschneiden*-Befehl

STRG+X

Mit diesem Befehl werden Objekte in die Windows Zwischenablage kopiert und von der Arbeitsfläche gelöscht. Über die Zwischenablage können Objekte an einer anderen Stelle oder in einem anderen Programm eingefügt werden.

Hinweis: Für den Transport Ihrer Daten können Sie auch den ***Exportieren****-Befehl benutzen. Dies ist immer dann erforderlich, wenn Ihre Daten auf einen anderen Rechner übertragen werden sollen.*

4.2.6 Der *Kopieren*-Befehl

STRG+C

Mit diesem Befehl werden markierte Objekte in die Zwischenablage kopiert, ohne dass sie von der Arbeitsfläche gelöscht werden.

4.2.7 Der *Einfügen*-Befehl

STRG+V

Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein. Der Mauszeiger wandelt sich in einen rechten Winkel in dem *Insert* (engl. einfügen) steht.

Zeigen Sie nun mit der Spitze des rechten Winkels auf den Punkt auf Ihrer Arbeitsfläche, an dem die Grafik oder das Objekt eingefügt werden soll.

4.2.8 Der *Inhalte einfügen...*-Befehl

Über diesen Menüpunkt können „Bilder" über die Zwischenablage nach CoCut importiert werden.

Hinweis: Werden in CoCut Objekte kopiert ist dieser Menüpunkt nicht aktiv.

4.2.9 Der *Alles Markieren*-Befehl

STRG+A

Mittels dieses Befehls werden alle Objekte des aktiven Jobs, d. h. alle Objekte auf der Arbeitsfläche, aber auch alle außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Objekte, markiert. Diese selektierten Objekte können anschließend gruppiert, kombiniert oder verschoben werden.

4.2.10 Der *Selektion umkehren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden alle Objekte markiert, die vorher nicht markiert waren. Bereits markierte Objekte sind danach nicht mehr markiert. **UMSCH+E**

4.2.11 Der *Job-Info…*-Befehl

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen.

Neben Informationen wie z. B. ***Auftrags-Nr.*** und ***Firmenadresse*** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete Material. Im ***Memo***-Feld können zusätzlich, stichwortartig, Bemerkungen abgelegt werden.

4.2.12 Der *Farblayer…*-Befehl

Dieser Befehl startet den ***Layereinstellungen***-Dialog, in welchem Objekte eingefärbt, Folienfarben festgelegt, Maschinenwerkzeuge zugewiesen werden, Objekte der gleichen Farbe selektiert und Layer unsichtbar gemacht oder gesperrt werden können. **L**

4.2.13 Der *Schneidfertig…*-Befehl

Mit diesem Befehl kann ein Objekt mit definierter Strichstärke oder Füllung schneidfertig gemacht werden.
Umriss
Die zuvor definierte Strichstärke wird mit einer Outline versehen.
Farbverlauf
Der zuvor definierte Farbverlauf wird in die angegebene Schrittanzahl aufgeteilt und jeder Schritt wird mit einer Outline versehen.
Beide
Sowohl die definierte Strichstärke als auch der definierte Farbverlauf (Schrittanzahl) werden mit einer Outline versehen.

4.3 Das Objekt-Menü

4.3.1 Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn. **A**
Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die ***Rotieren***-Funktion zu gehen.

4.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte und die Arbeitsfläche um 90° gegen den Uhrzeigersinn. **UMSCH+A**

4.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, dann wird der Mittelpunkt der virtuellen Markierungsbox, deren Ränder durch die 8 schwarzen Punkte begrenzt wird, mit der dazugehörigen Horizontalen als Spiegelachse genommen. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt. **X**

4.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, so wird der Mittelpunkt der Markierungsbox mit der dazugehörigen Vertikalen als Spiegelachse verwendet. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt. **Y**

4.3.5 Der *Löschen*-Befehl

Auf Ihrer Tastatur finden Sie eine Taste, die - handelt es sich um eine deutsche Tastatur - mit ENTF oder bei einer englischen Tastatur mit DEL beschriftet ist. Sie führt den ***Löschen***-Befehl aus. Um mit diesem Befehl Objekte aus einer Grafik zu entfernen, müssen diese markiert sein. **ENTF**

4.3.6 Der *Duplizieren*-Befehl

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den ***Duplizieren***-Befehl an oder aktivieren Sie ihn über den Hotkey. Die markierten Objekte werden nun verdoppelt. **STRG+D**

Die Positionierung erfolgt gemäß den Werten, die Sie im ***Einstellungen-***Menü, Menüpunkt ***Grundeinstellungen/Diverse*** eingegeben haben.

Hinweis: Sie können ein Objekt auch duplizieren, indem Sie es zuerst markieren, bei gedrückter linker Maustaste verschieben, und dann an der Position an der das Duplikat erzeugt werden soll, die rechte Maustaste einmal drücken. Die Verschiebewerte werden bei diesem Verfahren automatisch eingetragen.

4.3.7 Der *Klonen*-Befehl

Wenn Sie ein Objekt klonen, erstellen Sie eine mit diesem Objekt verknüpfte Kopie. Änderungen am Original (dem Ausgangsobjekt) werden automatisch auch am Klon (der Kopie) umgesetzt.

Wird ein Klon in seiner Größe oder in seiner Form geändert dann entsteht daraus wieder ein „Original".

4.3.8 Der *Gruppieren*-Befehl

STRG+G

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den ***Gruppieren***-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.

Um dies wieder möglich zu machen, muss mit dem ***Gruppierung brechen***-Befehl die Gruppierung wieder aufgehoben werden.

Hinweis: Gruppierte Objekte können nicht mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden. Die Gruppierung muss vorher gebrochen werden. Um die gruppierten Objekte von den nicht gruppierten zu unterscheiden, werden sie blau gestrichelt gezeichnet.

4.3.9 Der *Gruppierung brechen*-Befehl

STRG+B

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten. Jedes Objekt kann anschließend wieder einzeln bearbeitet werden.

4.3.10 Der *Kombinieren*-Befehl

UMSCH+K

Dieser Befehl fasst wie das Gruppieren mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum ***Gruppieren***-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinander stehende Objekte betrachtet werden.
Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.
Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das Kleinere im Großen vollständig enthalten ist. Um zu erreichen, dass im Vollfarbenmodus die Fläche des kleineren Quadrats durchsichtig erscheint, kombinieren Sie die beiden Quadrate, nachdem Sie diese vorher markiert haben. Das Größere der beiden wird nun als Außenkante interpretiert und das Kleinere als Innenkante. Der Bereich zwischen den

beiden Kanten wird mit der in der Layerbox angewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

4.3.11 Der *Kombination auflösen*-Befehl

Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf. Das Programm behandelt die Kombinationsobjekte danach wieder als Einzelobjekte. **UMSCH+L**

4.3.12 Der *Zeichnen*-Befehl

In diesem Menü sind die Werkzeuge zusammengefasst, mit denen Sie grafische Objekte erzeugen können. Alle Werkzeuge können über die Toolbox oder den Menüpunkt Zeichnen im ***Objekt***-Menü aktiviert werden.

Der Linie-Modus
Dieser Befehl aktiviert den Modus zum Zeichnen von Linien. Der Mauscursor nimmt nun die Form eines Kreuzes mit einer rechts unten angezeigten Linie an.

Zum Zeichnen von Linien stehen Ihnen zwei Modi zur Verfügung:

1. „Geschlossene" Linien
Geschlossene Linien erzeugen Sie, indem Sie die linke Maustaste beim Zeichnen der Linien gedrückt halten. Eine Linie beenden Sie, indem Sie die linke Maustaste loslassen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden:
Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand

2. „Offene" Linien
Offene Linien erzeugen Sie, indem Sie, bevor Sie die Linie zeichnen einen Klick mit der linken Maustaste durchführen. Anschließend erzeugen Sie die Linie Ihren Wünschen entsprechend. Wird nun nochmals ein Klick mit der linken Maustaste durchgeführt, so wird diese Teillinie beendet und eine neue kann angeschlossen werden. Diesen Modus beenden Sie mit einem *Doppelklick* der linken Maustaste.

Hinweis: Halten Sie während des Bewegens des Mauszeigers die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird das Zeichnen der Gerade horizontal und vertikal eingeschränkt. Wenn Sie während des Zeichnens die STRG-Taste gedrückt halten, dann wird der Winkel der gezeichneten Geraden auf 15° Schritte beschränkt. Die Gerade bewegt sich nun um 15°, 30°, 45° usw. zu den Rändern Ihrer Arbeitsfläche.

Der Kreisbogen-Modus
Den Kreisbogen-Modus aktivieren Sie, indem Sie im Linie-Modus die rechte Maustaste betätigen und hier den entsprechenden Menüpunkt auswählen.

Beim Zeichnen im Bogenmaß wird nach dem Setzen des zweiten Kurvenpunktes die aus dem ersten, zweiten und aktuellen Cursorpunkt berechnete Kurve gezeichnet. Ein Klick mit der linken Maustaste setzt den Bogen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt eines Kreisbogen steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand.***

Der Rechteck-Modus
Sie haben auf den Rechteck-Modus umgeschaltet und bewegen den Mauszeiger auf dem Desktop zu einer beliebigen Ecke des gewünschten Rechtecks.
Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie den Mauszeiger zur diagonal gegenüberliegenden Ecke bewegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen erscheint das Rechteck.

Hinweis: Halten Sie, während Sie ein Rechteck zeichnen, die UMSCHALT-Taste gedrückt, so handelt es sich bei dem ersten ausgewählten Punkt um den Mittelpunkt des Rechtecks. Halten Sie, während Sie das Rechteck zeichnen, die STRG-Taste gedrückt, wird mit der Mausbewegung automatisch ein ***Quadrat*** *gezeichnet. Beim gleichzeitigen Drücken von UMSCHALT- und STRG-Taste wird ein zentriertes Quadrat gezeichnet. Für das Zeichnen des Objekts ist der Zustand der Tasten (gedrückt oder nicht gedrückt) beim Loslassen der Maustaste von Bedeutung.*

Der Kreis-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Ellipsen und Kreisen. In diesem Modus ziehen Sie eine Box auf, in welche die Ellipse eingepasst wird. Wählen Sie also mit der Maus zuerst einen Eckpunkt der aufzuziehenden Box.

Hinweis: Der erste gezeichnete Punkt ist kein Punkt der Ellipse. Das Drücken der UMSCHALT-Taste bewirkt, dass es sich bei dem Anfangspunkt um den Mittelpunkt der Ellipse handelt.
Das Drücken der STRG-Taste lässt nur das Zeichnen eines ***Kreises*** *zu. Das gleichzeitige Drücken beider Tasten bewirkt, dass ein zentrierter Kreis gezeichnet wird.*

Der Digitalisier-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Nachdigitalisieren von Bitmap-Vorlagen.
Das Umschalten zwischen den **Modi Linie, Bogen, Digi-Modus oder Freihand** über das rechte Mausmenü, die Pfeiltasten Ihrer Tastatur oder die Toolbox, erleichtert Ihnen die Nachbearbeitung von Bildern erheblich.

Belegung der Pfeiltasten:

Links --> **Linie**-Modus
Rechts --> **Kreisbogen**-Modus
Hoch --> **Freihand**-Modus
Runter --> **Digitalisier**-Modus

Sind offene Objekte gezeichnet worden, so können diese über das rechte Mausmenü und hier den Menüpunkt ***Schließen*** geschlossen werden.

Hinweis. Mit dieser Variante können alle gezeichneten Objekte geschlossen werden, unabhängig davon wie groß der Abstand zwischen dem Anfangspunkt des zuerst gezeichneten und dem Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes ist.

Eine andere Möglichkeit offene Objekte, die gezeichnet wurden zu schließen, ist die Folgende:

Zeichnen Sie ein offenes Objekt. Bewegen Sie den Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes mit der Maus in die Nähe des Anfangspunktes des zuerst gezeichneten Objektes. Sie sehen, dass der Mauscursor sein Aussehen verändert. Lassen Sie die Maus an dieser Stelle los, so wird das Objekt geschlossen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier Modi ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand*** weitergezeichnet werden.

Der Freihandzeichnen-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von beliebigen Linien, Kurven oder Objekten. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und erstellen Sie das Objekt Ihrer Wahl. Lassen Sie die linke Maustaste los um das Objekt zu beenden. Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form.
Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand***.

Symmetrisches Objekt…
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z. B. Sterne.

Passermarke
Mit dieser Option können Sie Passermarken als Applizierhilfe in Ihre Grafik platzieren. Diese Funktion ermöglicht, das passgenaue Montieren der farbseparierten Schneidejobs. Aktivieren Sie dazu diesen Befehl und klicken Sie die Passermarke an die gewünschten Positionen. Passermarken werden layerneutral (farbneutral) mitgeschnitten.

Bohrungen
Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, vordefinierte Bohrungslöcher in die Grafik einzufügen.

Hinweis: Diese Funktion ist nur von Bedeutung, wenn Sie einen Flachbettplotter mit Fräseinrichtung oder eine Fräse besitzen.

4.3.13 Der *Ausrichten*-Befehl

R

Mit dieser Funktion werden markierte Objekte ausgerichtet. Sie können Objekte sowohl horizontal als auch vertikal ausrichten. Dabei werden die Objekte so angeordnet, dass Sie entweder zentriert oder aber an der gewünschten Seite ausgerichtet werden.
Zusätzlich können die Objekte im gleichen Abstand angeordnet werden, so dass ein gleichmäßiges Erscheinungsbild erreicht wird. Ebenso ist es möglich, alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal auf der Arbeitsfläche zu zentrieren.

Hinweis: Diese Option ist nur dann aktivierbar, wenn Sie mindestens zwei Objekte markiert haben.

4.3.14 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

4.3.15 Der *Manuelle Sortierung…*-Befehl

STRG+F11

Dieser Befehl ermöglicht eine manuelle Objekt-Sortierung. Für jedes einzelne Ausgabe-Objekt kann die Reihenfolge und die Drehrichtung festgelegt werden. Dies kann für jeden Layer durchgeführt werden. Im Vorschaufenster werden die Objekte mit dem Mauscursor in die gewünschte Reihenfolge geklickt. Alternativ können die Objekte auch dadurch sortiert werden, indem man in der Objektliste klickt. Die sortierten Objekte werden blau gestrichelt dargestellt.

4.3.16 Der *Im Uhrzeigersinn*-Befehl

>

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Uhrzeigersinn.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in Verbindung mit angeschlossener Fräse oder Graviermaschine von Bedeutung

4.3.17 Der *Gegen den Uhrzeigersinn*-Befehl

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Gegenuhrzeigersinn.

<

Hinweis: Dieser Befehl ist ebenso wie der vorhergehende nur in Verbindung mit Fräsapplikationen von Bedeutung.

4.3.18 Der *Schließen*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie offene Objekte schließen. In der Statuszeile wird Ihnen angezeigt, ob ein Objekt eine offene Strecke darstellt oder nicht. Zum Schließen markieren Sie das Objekt und wenden diesen Befehl an.

UMSCH+S

4.3.19 Der *Öffnen*-Befehl

Mit diesem Befehl können geschlossene Objekte geöffnet werden.

UMSCH+O

*Hinweis: Der Menüpunkt **Öffnen** entspricht der **Trennen**-Funktion im Knoten-Werkzeug.*

4.3.20 Der *Verrunden*-Befehl

Der ***Verrunden***-Befehl dient dazu, Knotenpunkte mit einem frei definierbaren Radius abzurunden.
Die Verrundung kann dabei nach innen oder nach außen erzeugt werden. Ebenso kann die Verrundung das ganze Objekt betreffen oder nur einzelne selektierte Knoten.

UMSCH+ STRG+R

Hinweis: Diese Funktion kann auch zum Verrunden von Schriften eingesetzt werden.

4.3.21 Der *Eigenschaften…*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet einen Dialog, in welchem die Objekteigenschaften eines markierten Objektes angezeigt werden. Ist mehr als ein Objekt markiert, so werden die Koordinaten der Boundingbox dieser Objekte angegeben, sowie deren Mittelpunkt. Mit dem ***Selektion***-Button wird die Objekt-Funktion aktiviert. Der ***Statistik***-Button öffnet die Objekt-Statistik, die Auskunft über Anzahl und Art der verwendeten Objekte Auskunft gibt.

Umsch + F10

4.4 Das *Ansicht*-Menü

4.4.1 Der *Vergrößern*-Befehl

+(Num)
oder
F2

Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.

Hinweis: Ein Piepton des Rechnerlautsprechers informiert Sie darüber, dass die maximale Zoomstufe erreicht ist.

4.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl

-(Num)
oder
F3

Diese Funktion verkleinert Arbeitsfläche schrittweise. Wurde zuvor mehrfach vergrößert, dann werden die einzelnen Zoomschritte rückwärts durchgeführt.

4.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl

B

Wählen Sie diese Funktion aus, damit die gesamte zur Verfügung stehende Arbeitsfläche angezeigt wird.

4.4.4 Der *Alles zeigen*-Befehl

F4

Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte in dem Programmfenster zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Hinweis: Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

4.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

UMSCH+F4

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche markierten Objekte größtmöglich dargestellt.

4.4.6 Der *Ganz nach vorne setzen*-Befehl

STRG+O

Haben Sie mehrere Objekte übereinander angeordnet, ermöglichen Ihnen die folgenden Befehle die Lage der Objekte zueinander zu verändern.
Mit dem ***Ganz nach vorne***-Befehl wird das markierte Objekt an die oberste Stelle, auf die anderen Objekte drauf, gelegt.

4.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt unter bzw. hinter alle anderen Objekte.

STRG+U

4.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

Dieser Befehl setzt das markierte Objekt in der Ansicht weiter nach vorne.

Bild hoch

4.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt weiter nach unten und damit in der Ansicht nach hinten.

Bild runter

4.4.10 Der *Reihenfolge umkehren*-Befehl

Die Reihenfolge der Objekte im Stapel wird umgekehrt. Was oben lag liegt anschließend unten und umgekehrt. Das gilt auch für alle dazwischenliegenden Objekte.

U

4.4.11 Der *Reihenfolge ändern*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie die Reihenfolge der Ansicht der Objekte interaktiv verändern, in dem Sie die Objekte nacheinander, in der gewünschten Reihenfolge, anklicken.

UMSCH+R

4.4.12 Der *Umrissmodus*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die Ansicht der Arbeitsfläche in den Umrissmodus, d. h. es werden nur der Konturen der Objekte angezeigt.

F9

4.4.13 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl

Dieser Befehl sorgt dafür, dass die möglichst beste Objektdarstellung (geglättete Konturen) erzeugt wird.

UMSCH+F9

Hinweis: Er verlangsamt die Verarbeitungsgeschwindigkeit und sollte deshalb nur zur Endkontrolle oder Präsentation verwendet werden

4.4.14 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

Das CoCut-Fenster bleibt immer im Vordergrund.

STRG+Y

Hinweis: Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn das CoCut-Fenster sich im Teilbildmodus befindet.

4.4.15 Der *Fenster aktualisieren*-Befehl

Mit dieser Funktion wird der Inhalt des sichtbaren Fensters neu aufgebaut, ohne etwas an der Größe oder dem gewählten Ausschnitt zu ändern. **STRG+W**

Hinweis: Benutzen Sie diesen Befehl dann, wenn Objekte auf dem Bildschirm sichtbar sind, die nicht mit der Zeigefunktion angewählt werden können oder Darstellungsfehler anderen Art auftreten.

4.5 Das *Werkzeuge*-Menü

4.5.1 Die *Konturlinie…*-Funktion

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet, stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden. Anschließend wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Aufklebers im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden **K**

4.5.2 Die *PhotoCut…*-Funktion

Diese Funktion erzeugt Vektoren aus Bitmaps. PhotoCUT berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (*.BMP, *.PCX, *.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter oder einem ähnlichen Gerät ausgegeben werden können. Das Bild wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jedes dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Bild, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, …erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

siehe Kapitel 7.12: Die *PhotoCUT*-Funktion

4.5.3 Der *Justiermarken setzen*-Befehl

Dieser Befehl setzt automatisch Justiermarken um die selektierten Objekte. Art, Größe und Position bzgl. des selektierten Objekts werden im ***Einstellungen/Grundeinstellungen/Passer-/Justiermarken***-Menü voreingestellt. **UMSCH J**

Hinweis: Die Marken liegen in keinem Layer, werden immer schwarz dargestellt, behalten die Skalierung und ihre Größe bei und werden beim

Anlegen gruppiert.

siehe Kapitel 4.7.1.5: Das *Passer-/Justiermarken…*-Setup

4.5.4 Der *Messen*-Befehl

M

Mit der Funktion Messen kann eine beliebige Strecke vermessen, skaliert, rotiert und bemaßt werden. Haben Sie diesen Befehl aktiviert, ändert sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Er wird dann auf den Anfangspunkt der zu vermessenden Strecke gesetzt und die linke Maustaste gedrückt und festgehalten. Dann wird der Mauszeiger auf das Ende der zu messenden Strecke bewegt und die linke Maustaste losgelassen. Mit gedrückter UMSCHALT-Taste messen Sie nur horizontale und vertikale Entfernungen. Nun wird in einem Dialogfeld das Ergebnis der Messung angezeigt und kann verändert werden.

Hinweis: Die Änderung der Größe wird proportional auf alle selektierten Objekte angewandt. Beim Rotieren von Bitmaps vergrößert sich die Grundfläche des Bitmaps, aber nicht die im Bitmap dargestellten Objekte.

4.5.5 Die *Folienoptimierung…*-Funktion

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen. Durch Drehung oder nicht Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

4.5.6 Die *Outline*-Funktion

O

Diese Funktion erzeugt eine Kontur mit einem frei wählbaren Abstand um ein Vektorobjekt und wird meistens eingesetzt zur Konturierung von Textobjekten. Die Farbe des Ziellayers kann vorausgewählt werden. ***Inline***, die Umkehrfunktion, erzeugt eine innen liegende Kontur. ***„Outline & Inline"*** kombiniert erzeugt eine geschlossene Kontur in der vorausgewählten Stärke.

Hinweis: Im Unterschied zur Konturlinie wird bei kombinierten Objekten gleichzeitig auch eine Innenkontur erzeugt. Diese Funktion ist auch nicht zu verwechseln mit einem Umrissstift, der nur ein Zeichenattribut ist und kein Vektorobjekt.

4.5.7 Der *Verschmelzen*-Befehl

W

Die Verschmelz-Funktionen ***Manuell, Automatisch, Trimmen, offenes Trimmen, Ausfüllen, Nach Farbe, Vollfläche*** und ***Siebdruck*** sorgen dafür, dass sich überlagernde Objektteile, welche die Folie zerschneiden würden, eliminiert und verbunden werden.

4.6 Das *Bild*-Menü

Dieses Menü enthält Funktionen zur Bearbeitung und Retusche von Bildern und Photos.

4.6.1 Der *Eigenschaften…*-Befehl

Angezeigt wird der Speicherbedarf des Bitmaps im Arbeitsspeicher, sowie die verwendete Farbtiefe.

Hinweis: Mit diesem Befehl kann außerdem die Pixelanzahl eines Bildes erhöht werden. Eine Erhöhung der Pixelanzahl hat zur Folge, dass die resultierende Bildgröße sich entsprechend der zunehmenden Pixelanzahl erhöht.

4.7 Das *Einstellungen…*-Menü

4.7.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

4.7.1.1 Das *Diverse…*-Setup

Folgende Standardvorgaben sind einstellbar: **STRG+J**

Duplizier Abstand in X-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in X-Richtung).

Duplizier Abstand in Y-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in Y-Richtung).

Mit dyn.(amischer) Anpassung

Diese Option sorgt für das Ein- bzw. Abschalten einer Funktion, die die Duplizierwerte beim Duplizieren mit der rechten Maustaste als X- und Y-Abstand automatisch einträgt und verwendet.

Objekte verschieben in X-Richtung

Gibt den Betrag an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Objekte verschieben in Y-Richtung

Gibt den Betrag in Y-Richtung an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Hinweis: Halten Sie die UMSCHALT-Taste während der Bewegung gedrückt, so wird der Betrag der Verschiebung auf ein Zehntel reduziert. Halten Sie die UMSCHALT+STRG-Taste gedrückt, beträgt die Verschiebung ein Hundertstel der eingestellten Schrittweite.

Bemaßung

Autosave Intervall

Das Autosave Intervall gibt die Zeitdauer an, nach der Ihre Jobdaten automatisch auf Festplatte gespeichert werden. Diese Sicherungsdatei befindet sich immer im CoCut-Hauptverzeichnis. Ihr Name lautet immer **autosave.job**.

Max. Anzahl der zuletzt verwendeten Dateien

Der Wert gibt an wie viele zuletzt geöffnete Jobs am Ende des ***Datei***-Menüs gelistet werden

Abfrage „Datei überschreiben?" beim Speichern

Diese Option sorgt dafür, dass vor dem Speichern nachgefragt wird, ob die aktuelle Datei überschrieben werden soll.

Abfrage „Strichstärken/Farbverläufe wandeln?" vor Ausgabe

Diese Option schaltet die Abfrage, die vor der Übergabe an den Plot-Manager nachfragt, ob Strichstärken und/oder Farbverläufe gewandelt werden sollen, ein oder aus.

Max. Anzahl Rückgängig-Schritte

Bezieht sich auf die Rückgängig-Funktion im ***Bearbeiten***-Menü.

Hinweis: Diese Option ist nur einstellbar, wenn kein Job geladen ist.

Kein Undo/Redo für Bitmaps größer als ...

Für Bitmaps, die größer sind als der in diesem Feld eingetragene Wert, wird die Undo/Redo-Funktion (Rückgängig/Wiederherstellen) automatisch **abgeschaltet,** d. h. dass Operationen an diesen Bitmaps nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Vorteil: Zeitersparnis

Grund: Der Zeitaufwand (Rechenaufwand) wird für Bitmaps ab einer bestimmten Größe zu hoch, denn für jeden Undo/Redo-Schritt muss eine Kopie des Originals (Ausgangszustand) angelegt werden.
Der Wert, der in diesem Feld eingetragen wird, sollte zwischen 5 - 10% des im Rechner verfügbaren Hauptspeichers (RAM) liegen.

Vor Drucken Undos löschen (max. Speicherausnutzung)

Die ***Vor Drucken Undos löschen-***Option löscht alle bis zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Undos.

Hier kann die Schrifthöhe der Schrift angegeben werden, die bei der Bemaßung verwendet wird.

4.7.1.2 Das Job-Info…-Setup

In diesem Dialog können optional zu den Feldern, die dem Anwender in der Job-Info zur Verfügung stehen, **weitere** benutzerdefinierte Felder erzeugt werden, die in den Dialogboxen zum Laden und Löschen von Dateien angezeigt werden, sofern sie Werte und Infos enthalten.

Der *Job-Info automatisch anfragen* -Schalter gibt an, ob beim Speichern eines neuen Jobs automatisch das Job-Info-Formular aufgerufen wird.

4.7.1.3 Das *Maus…*-Setup

STRG+rechte Maustaste belegt mit

Hier können Sie die Belegung der rechten Maustaste definieren. Öffnen Sie hierzu die Auswahlliste und wählen Sie den Befehl aus, der beim einmaligen Klicken mit der rechten Maustaste ausgeführt werden soll.

Verzögerung bei Mausklick

Diese Option erhöht die Anwahlsicherheit beim Selektieren von Objekten. Der Standardwert liegt bei 100; die Einheit ist Millisekunden. Je höher dieser Wert gewählt wird, umso länger dauert es bis das Objekt dem Mauscursor folgt. Ein versehentliches Verschieben der Objekte ist damit verringert.

Hinweis: Anwender, die noch nicht so sicher im Umgang mit der Mausbedienung sind, sollten diesen Wert erhöhen.

Fenster automatisch scrollen

Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und sorgt dafür, dass immer dann wenn ein Objekt mit Maus über den Rand der Arbeitsfläche bewegt wird, die Arbeitsfläche automatisch bewegt wird, scrollt.

4.7.1.4 Das *Geräte…*-Setup

Diese Kategorie der Grundeinstellungen erlaubt die Definition wichtiger Parameter für die Ausgabe auf dem Ausgabegerät. Die Default-Einstellungen korrelieren mit den Angaben im Ausgabedialog vor der Ausgabe der Jobdaten an das angeschlossene Gerät.

Aktuelles Ausgabegerät

Hier werden die aktuell angeschlossenen *Ausgabegeräte* gelistet, der T*reiber*name und die *Anschluss*-Schnittstelle, sowie der *Modus* und das *Material* aus der Materialdatenbank angezeigt.

Der …-Button ermöglicht das Neuanlegen, Ändern und Löschen der jeweiligen Voreinstellung.

Anschluss

Zeigt an, mit welcher Rechnerschnittstelle das Ausgabegerät verbunden ist.

Default-Einstellungen

Blattursprung beibehalten

Diese Option sorgt dafür, dass kein neuer Ursprung nach der Ausgabe eines Jobs, gesetzt wird. Die nachfolgende Ausgabe geschieht an den gleichen Koordinaten wie die vorhergehende

Stapelverarbeitung

Diese Option ermöglicht eine unterbrechungsfreie Ausgabe ohne Plot-Manager-Interaktion.

Nach Segment warten

Nach Segment warten gibt an, ob nach der Ausgabe eines geschnittenen Segmentes, der Plotter an dieser Stellung verharren soll. Diese Option wird typischerweise bei Flachbettgeräten, ohne eingebauten automatischen Folientransport benötigt.

Segment gibt dabei die maximal adressierbare Fläche an, die in einem Stück abgearbeitet werden kann.

Nach dem Segment wird die Folie von Hand an die richtige Stelle befördert.

Vor Ausgabe sortieren

Sortieren heißt, dass alle inneren Objekte vor den äußeren Objekten bearbeitet werden und das eine Sortierung in x-Achsen-Richtung vorgenommen wird. Dieser Schalter sorgt dafür, dass die Folie möglichst wenig hin- und herbewegt wird, damit die Wiederholgenauigkeit so groß wie möglich bleibt. Diese Option wird insbesondere benötigt bei Plottern mit Gripprollenantrieb oder beim Fräsen.
Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

Ausgabe in Datei

Diese Option leitet die Ausgabe der Daten nicht an das angeschlossene Gerät, sondern öffnet einen Dialog, in dem der Pfad und der Name einer Ausgabedatei angegeben werden kann, die auf die Festplatte gespeichert wird.

Automatisch auslesen

Diese Option kann dann aktiviert werden, wenn ein Gerät angeschlossen, „Online" und ein Auslesebefehl für dieses Gerät im Treiber vorhanden ist.

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Diese Option sorgt dafür, dass nur Objekte ausgegeben werden, wo eine Werkzeugzuordnung zu einem Layer vorgenommen wurde.

siehe Kapitel 6.2: Die *Layer*-Toolbar

Entgitterrahmen

Diese Option definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterrahmen um die Ausgabeobjekte geschnitten wird. Diese Option erleichtert das Entgittern von Folie.

Überlappung

Überlappung definiert die Überlagerung zweier Segmente. Dieser Wert sorgt z. B. für den Ausgleich der Schrumpfung, der bei Folien auftritt.

Kopienabstand

Kopienabstand definiert den Abstand von Kopien auf dem Ausgabemedium

Segmentabstand.

Segmentabstand definiert die Entfernung zwischen einzelnen Segmenten eines Jobs.

Stapelabstand

Stapelabstand definiert, ob Kopien vertikal gestapelt werden sollen. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander ausgegeben werden kann.

Hinweis: In der Ausgabe-Vorschau wird das erste Objekt „normal" angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird mit einem schwarzen Viereck, das mit einem X gefüllt ist, dargestellt.

Keine Tooltips anzeigen

Diese Option sorgt dafür, dass im Ausgabedialog keine Tooltips angezeigt werden, die im Gerätetreiber eingetragen wurden.

4.7.1.5 Das *Passer-/Justiermarken…*-Setup

Über diesen Menüpunkt kann die Größe, die Position bzgl. des selektierten Objekts und die Art der Passer-/Justier-/ und Videomarke bestimmt werden.

Hinweis: Die Passer-/Justiermarken-Funktion dient dem definieren von Marken, die zum Konturschneiden benötigt werden.

Videomarken

4.7.1.6 Das *Filter*-Setup

Auswahl für Autoimport

Dieses Setup erlaubt es Ihnen, Suchpfade zum Importieren zu definieren, sowie den Dateinamen für den automatischen Import von Dateien (F12) zu wählen und ob die Datei nach dem Import zu löschen ist.

Der Autoimport funktioniert folgendermaßen:

Ist CoCut geladen und wird eine EPS-Datei in einem der angegebenen Suchpfade unter dem definierten Namen (z. B: CoCut) gespeichert, dann aktiviert dies automatisch CoCut und diese Datei wird direkt auf die Arbeitsfläche geladen.

Für den Import von Daten aus CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD ist ein automatischer Export Namens CoRUN implementiert.

siehe Kapitel 2.2: CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

Import-Vorschau abschalten für

Hier kann die Größe definiert werden, die Bitmap-Dateien (TIF, JPG, BMP, PCX, …) und/oder EPS-Dateien haben dürfen, damit sie in der Import-Vorschau angezeigt werden.

Grund: Bei ungewollter Auswahl einer großen Datei kann es zu unnötigen Wartezeiten kommen.

Beim DXF-, HPGL-Import

Objekte automatisch schließen

Falls aktiviert, werden beim Import die Vektorobjekte automatisch geschlossen bzw. verbunden, deren Abstand von Anfangs- und Endpunkt

innerhalb der Schließtoleranz liegt.

Schließtoleranz

In einem Eingabefeld ist der Wert, für den max. Abstand von Anfangs- und Endpunkt, bis zu dem Objekte geschlossen bzw. verbunden werden, einzutragen.

Alle Layer

Ist diese Option aktiviert, werden beim automatischen Schließen alle Layer berücksichtigt, ansonsten nur die in der nebenstehenden Liste ausgewählten.

Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden beim DXF-/HPGL-Import alle geschlossenen Objekte kombiniert, die im gleichen Layer liegen.

Beim Export über Clipboard und Drag'n Drop

Zusätzliches EPS-Format erzeugen

Ist diese Option aktiviert, wird beim Export über Clipboard oder Drag'n Drop von den ausgewählten Objekten zusätzlich ein EPS-Format erzeugt.

Beim Import

Blattgröße an Objekte anpassen mit folgenden Abständen zum Blattrand

Ist diese Option aktiviert, wird beim Import das Arbeitsblatt an die importierten Objekte angepasst.
Beim Arbeiten mit CoCut werden alle Abstände zwischen Kopien anhand der Blattgröße berechnet.

Feste Objektgröße zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe*" versehen. Somit ist Größenänderung deaktiviert

Feste Größe bei der Ausgabe

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe bei der Ausgabe*" versehen. Ist diese Option aktiv findet während der Ausgabe keine Größenkompensation statt. Die Objekte werden nach dem Einlesen der Marken lediglich platziert und rotiert.

Layer nach Namen trennen

Ist diese Option aktiviert, wird für jede Farbe, die einen noch nicht vorhandenen Layernamen
hat, ein neuer Layer angelegt. Dabei werden gleiche Layernamen in einen Layer gelegt.

4.7.1.6.1 OptiScout…-Button

Beim Import Dateien für CoCut-Verarbeitung folgende Aktionen ausführen

Neuen Job anlegen

Ist diese Option aktiviert, wird beim Import ein neuer CoCut-Job angelegt.

Objekte rotieren um einen Winkel von °

Ist diese Option aktiviert, werden die importierten Objekte um den eingetragenen Winkelwert rotiert.

Palette laden

Tragen Sie hier die Palette mit komplettem Pfad ein, die beim Import einer Datei geladen werden soll. Sie können diese auch über die nebenstehende Schaltfläche suchen und eintragen lassen.

Videomarken suchen / ersetzen

Ist diese Option aktiviert, werden beim Import Kreise mit der in dem ***Passer-/Justiermarken-***Setup definierten Größe gesucht und durch Videomarken ersetzt.

Videomarken aus Layer … übernehmen

Tragen Sie hier den Namen des Layers ein, in dem die Videomarken einer zu importierenden Datei liegen. Alle Kreise in diesem Layer werden dann beim Import in Videomarken gewandelt.

Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden nach dem Import alle Objekte der gleichen Layer in „Kombinationen” zusammengefasst.

Alle Objekte gruppieren

Ist diese Option aktiviert, werden nach dem Import alle Objekte in einer „Gruppe” zusammengefasst.

4.7.2 Der *Farbpalette*-Befehl

Mit diesem Befehl können neue Farbpaletten angelegt, geladen oder gespeichert werden.

Layernummern

Ist diese Option aktiviert, werden in der Layer-Toolbar Layernummern angezeigt.

Layer-Info…

Öffnet den Dialog zum Setup der Layer-Toolbar. Hier kann definiert werden, welche Infos angezeigt werden, wenn der Mauszeiger über eine Layerfarbe positioniert wird.

Mögliche Infos sind: *Farb-Nummer, RGB-Werte, CMYK-Werte, Materialname, Modus/Werkzeug, Material und Anzahl Objekte.* Darüber hinaus kann die *Anzahl der sichtbaren Layer* und die *Fensterbreite* eingestellt werden.

Ein „I"-Button öffnet ein Fenster mit Tastaturkürzeln der ***Layer***-Toolbar.

Layer-Reihenfolge…

Diese Option öffnet einen Dialog zum Ändern der Layer-Reihenfolge bzw. der Ausgabe-Reihenfolge.

Nur sel. Layer sichtbar

Ist diese Option aktiviert, werden nur die in dem selektierten Layer liegenden Objekte auf der Arbeitsfläche angezeigt.

Sel. Layer löschen

Entfernt den selektierten Layer aus der Layerliste.

Unbenutzte Layer löschen

Diese Option entfernt alle nicht benutzten Layer, alle Layer ohne Objekte und ohne Geräteverbindung.

Neu
Es werden alle Farblayer entfernt, die eine Layernummer haben, die größer als 6 ist.
Diesen Befehl benutzen Sie, wenn Sie eine neue Farbpalette individuell definieren möchten.
Die Auswahl der Layerfarbe geschieht, indem Sie einfach mit dem Mauscursor die gewünschte Farbe auswählen und anschließend die OK-Schaltfläche aktivieren.

Laden…
Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern
Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Standardpalette auf Ihrer Festplatte. Wird diese neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von CoCut diese Palette benutzt.

Speichern unter…
Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default
Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit CoCut ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle, die unter Zuhilfenahme des Farbfächers als Defaultpalette definiert wurde.

Paletten-Historie
Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Farbpaletten, ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des Farbpalette Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen öffnet man die ausgewählte Palette.

4.7.3 Der *Arbeitsfläche…*-Befehl

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen. Die Arbeitfläche wird als Blattrahmen mit einem grauen Schatten rechts und unten neben dem Rahmen dargestellt. Vordefiniert sind z. B. DIN-A-Größen. Neben den fest definierten Maßen können Sie beliebig viele benutzerdefinierte Arbeitsflächen definieren. Eine kann als *Standard* festgelegt werden. Sie wird bei jedem „Datei Neu" voreingestellt.
Diese Option ist eine nützliche Funktion für alle, die eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.
Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar; dies garantiert eine optimale Layoutkontrolle am Bildschirm.

Hinweis: Ein Doppelklick auf den Schatten rechts neben und unterhalb der Arbeitsfläche öffnet ebenfalls diesen Dialog.

4.7.4 Die *Lineale…*-Funktion

UMSCH+I

Mit dieser Funktion definieren Sie die Orte, an denen die Lineale positioniert werden. Aus Platzgründen kann auf die Anzeige der Lineale verzichtet werden. Bei metrischer Darstellung ist jeder fünfte Schritt länger gezeichnet und bei nicht-metrischer jeder zweite und jeder vierte noch einmal.

4.7.5 Die Maßeinheit-Funktion

Dieser Befehl schaltet die Maßeinheit in die gewünschte Einheit (mm, cm oder inch) um.

Hinweis: Die Metrik ist auch über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

4.7.6 Der *Undo/Redo*-Befehl

Mit diesem Befehl kann die ***Undo/Redo***-Funktion ein- oder ausgeschaltet werden. **UMSCH+F7**

Vorteile bei ausgeschaltetem Undo/Redo:
Bei großen oder vielen Objekten ist die Knotenbearbeitung schneller. Die Testphase (Ausgangszustand -> Bearbeitung -> vorläufiger Endzustand) bei mehreren Bearbeitungsschritten kann auf folgende Weise wieder rückgängig gemacht werden:
1. Undo/Redo ausschalten, 2. Objekte bearbeiten und 3. Undo/Redo einschalten

Das Anwählen der ***Rückgängig***-Funktion im ***Bearbeiten-***Menü, stellt den Zustand vor Punkt 1 wieder her.

4.7.7 Die *Positionierhilfe*-Funktion

Die Positionierhilfe vereinfacht das Anlegen von Objekten an die Hilfslinien. Diese Option aktiviert den „magnetischen" Effekt auf grafische Objekte und Textblöcke. **P**

4.7.8 Der *Sprache wählen…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog mit welchem die Anzeigesprache von CoCutausgewählt werden kann.

4.8 Das *Fenster*-Menü

4.8.1 Der *Standard*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeug***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+1**

4.8.2 Der *Layerbox*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Layer***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+2**

4.8.3 Der *Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeuge***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+4**

4.8.4 Der *Objekt*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+7**

4.8.5 Der *Statuszeile Objektinfo*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Objekt-Info***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+8**

4.8.6 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Element-Info*** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden **STRG+9**

4.9 Das *Hilfe*-Menü

4.9.1 Der *Über…*-Befehl

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, indem eine Vielzahl von Informationen angezeigt werden. Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. *Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor* oder *Prozessortyp* angezeigt. Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version aufgelistet sind. Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: Sollten Probleme mit Ihrer CoCut-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.

4.9.2 Der *Hilfe*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe. **F1**

4.9.3 Der *Objekt-Info…*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein Info-Fenster das Informationen bezüglich der Objekte auf dem Desktop enthält. Dies sind u. a. Summe der Objekte, Anzahl der Selektionen, der Vektorobjekte, der Textblöcke, aller Gruppen und Kombinationen oder aller Bitmaps. **F10**

Die ***Selektion***-Schaltfläche öffnet den ***Objekte-Manager***.

4.9.4 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

4.9.5 Der *Fernsteuerung Supportteam…*-Befehl

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.
Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

4.9.6 Der *Live-Update*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

4.10 Referenzteil Kontextmenüs

4.10.1 Referenzliste aller Kontextmenü-Befehle

Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der *rechten* Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.

Folgende **fett** dargestellten Menüeinträge können bei Klick mit der rechten Maustaste in einem Kontextmenü auftauchen.

Zeichnen-Modi „Linie, Bogen, Digi-Modus, Freihand”

- im Modus “Linie”: - **Kreisbogen,** - **Digi-Modus,** - **Freihand**

- im Modus “Bogen”: - **Linie,** - **Digi-Modus,** - **Freihand**

- im Modus “Freihandzeichnen”: - **Linie,** - **Kreisbogen,** - **Digi-Modus**

- im Modus „Digitalisieren“: - **Linie,** - **Kreisbogen,** - **Freihand**

Zusätzlich, falls das Objekt mehr als 3 Knoten hat: - **Schließen**

Klones

- Klone-Original selektieren

- Klone-Objekte selektieren

In der Ausgabe-Vorschau:

- **Folienoptimierung** (falls keine Demo und mehr als 1 Objekt)

- **Achswechsel,** - **Hor. Spiegeln,** - **Vert. Spiegeln,** - **Neu berechnen** (beim Segmentieren), - **Segmentgröße** (beim Segmentieren), - **Hor. Entgitterlinien** (falls Entgitterrahmen), - **Vert. Entgitterlinien** (falls Entgitterrahmen), - **Entgitterrahmen** (falls keine Kopien)

Falls Objekte nicht gesperrt sind: - **Gruppierung brechen** (falls Selektion Gruppe enthält), - **Gruppieren** (falls mehr als 1 Objekt selektiert und kein Klon selektiert ist)

Knotenbearbeitung, wenn keine gesperrten Objekte selektiert:

- **Einfügen** (falls Knoten selektiert), - **Löschen** (falls Knoten selektiert) - **Trennen** (falls 1 Knoten selektiert und noch einer hintendran ist), - **Verbinden** (falls 2 Knoten selektiert (Start/Start oder Start/End oder End/End)) - **Gerade** (falls Kurvenknoten selektiert), **Kurve** (falls Linienknoten selektiert), - **Startpunkt** (falls 1 Knoten selektiert und Objekt geschlossen)

Falls mehr als 1 Knoten selektiert: - **Ecke schärfen,** - **Ecke verrunden,** - **Mit Gerade verbinden,** - **Mit Kurve verbinden**

Falls 2 Knoten innerhalb eines Objekts oder einer Kombination selektiert sind: - **Obj. hor. ausrichten**, - **Obj. vert. ausrichten,** - **Knoten reduzieren**

Falls weniger als 2 Knoten selektiert: - **Knoten reduzieren,** - **Verrunden...**

Hatch-Modul ist installiert:

Falls auf selektierten oder zwischen 2 selektierte Knoten innerhalb eines geschlossenen Objekts geklickt wurde: - **Anfahrfahne innen,** - **Anfahrfahne außen**

Falls 1 Knoten selektiert && noch einer hintendran ist: - **Steg (xy mm) einfügen**

Falls mehr als 1 Knoten selektiert: - **Videomarke auf sel. Knoten erzeugen**

Falls Eigenschaften verfügbar (Job nicht passwortgeschützt):- **Eigenschaften**

Falls Plugin-Version: - **Konturlinie**

Bei Programmversionen mit Texteditor:

Falls kein Objekt selektiert, Phrasewriter vorhanden und kein Knotenmodus: - **Textbausteine**

Falls Textobjekt selektiert oder Text in selektierter Gruppe oder Kombination: und Falls sel. Text bearbeitet werden darf (kein Attribut „nicht editierbar"):- **Text bearbeiten,** - **Textbox,** - **Kreissatz...**

Falls sel. Text nicht gesperrt: - **Kreissatz aufheben** (falls Text mit Kreissatz), - **Text in Kurven,** - **Text in Zeilen** (falls Text mehrer Zeilen hat), - **Textattribute entfernen** (falls vorhanden)

Falls EIN nicht gesperrtes Bitmap selektiert ist: - **Farben reduzieren,** - **Posterisieren,** - **Vektorisieren,** - **Revektorisieren** (falls möglich), - **Konturlinie**

Falls EIN nicht gesperrtes geschlossenes Vektor-, Kombinations- oder Text-Objekt mit Bitmap-Füllung selektiert ist: - **Maskierung lösen**

oder einer dieser Objekttypen *über* einem Bitmap liegt: - **Bitmap maskieren,** - **Region ausschneiden**

Falls Klon-Original selektiert: - **Klons selektieren** ansonsten, falls EIN Klon selektiert: - **Original selektieren**

Falls keine Lineale, nicht auf ein Objekt geklickt und nicht in der Ausgabe-Vorschau: - **Hilfslinien...**

Falls Hilfslinien festgestellt sind: - **Hilfslinien lösen** ansonsten - **Hilfslinien feststellen**

Falls Hilfslinien versteckt sind: - **Hilfslinien darstellen** ansonsten - **Hilfslinien verstecken,** - **Alle Hilfslinien löschen,** - **Hilfslinienkreuz auf Blattmitte,** - **Nullpunkt...,** - **Nullpunkt verschieben,** - **Nullpunkt rücksetzen,** - **Nullpunkt auf Blattmitte**

Falls Nullpunkt dargestellt wird: - **Nullpunkt ausblenden** ansonsten - **Nullpunkt darstellen**

Falls Nullpunkt fixiert ist: - **Nullpunkt lösen** ansonsten - **Nullpunkt fixieren**

Falls nicht auf Objekt geklickt wurde: - **Bildschirm auffrischen, - Importieren, - Einfügen,** - **Job-Info, - Job-Kalkulation, - Bemaßung an Selektion, - hor. Abmessung, - vert. Abmessung - hor. u. vert. Abmessungen, - zum linken Blattrand, - zum unteren Blattrand, - zum linken u. unteren Blattrand**

Falls Undo-Buffer nicht leer: - **Undo:** <letzte Aktion>

Falls Redo-Buffer nicht leer: - **Redo:** <letzte Aktion>

Falls Objekte vorhanden: - **Kopieren,** - **Ausschneiden,** - **Selektion umkehren**

Falls Exportfilter und exportierbare Objekte vorhanden: - **Exportieren**

Falls Pjannto RIP installiert wurde: - **Pjannto RIP...**

Falls PosterPrint installiert wurde: - **PosterPrint-RIP...**

Falls Posterjet installiert wurde: - **Posterjet...**

Falls nicht gesperrte Objekte vorhanden: - **Druckmarken setzen**

Falls Nesting-Dll vorhanden und sel. Objekte verschachtelt werden können: - **Konturschachteln…**

Falls Gruppe(n) selektiert: - **Gruppierung brechen**

Falls mehr als ein Objekt und kein Klon-Original selektiert: - **Gruppieren**

Falls Kombination(en) selektiert wurden: - **Kombination auflösen**

Falls Kombination Innenteile hat: - **Kombinations-Innenteile entfernen**

Falls mehr als ein Objekt und kein Bitmap oder Klon-Original selektiert: - **Kombinieren**

Falls Videomarken vorhanden und falls EINE Marke und ein weiteres Objekt selektiert: - **Videomarke auf Objekt platzieren**

Falls mehrere Objekte selektiert wurden: - **Videomarken suchen** / **ersetzen**

Falls nur EIN Objekt selektiert wurde: - **Videomarken mit sel. Größe suchen** / **ersetzen**

Falls Objekte selektiert, aber keine Gruppe und kein gesperrtes und nicht nur EIN Bitmap: - **Füllung,** - **Ohne,** - **Farbverlauf...,** - **Bitmap..., - Layerfarbe**

Falls Ini-Eintrag „Defaults“ / „Transparenz“ auf 1: - **Transparenz...**

Falls mehr als ein Objekt oder ein Objekt mit Füllung selektiert wurde: - **Layerfarbe,** - **Umriss,** - **Ohne,** - **Haarlinie,** - **Attribute...**

Falls mehr als ein Objekt oder ein Objekt mit Umriss selektiert wurde: - **Layerfarbe** oder mindestens ein nicht gesperrtes Objekt selektiert und Ini-Eintrag „Defaults“ / „Transparenz“ auf 1:- **Transparenz...**

Falls exportierbare Objekte selektiert und das Cliparts-Fenster geöffnet ist: - **Zur Clipart-Gruppe hinzufügen**

4.10.2 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

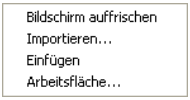


Abb. 4.10-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

Bildschirm auffrischen

Dieser Befehl sorgt für einen Neuaufbau des Hauptfensters.

Importieren…

Dieser Menüeintrag öffnet den ***Importieren***-Dialog zum Import von Fremddateiformaten.

Einfügen

Dieser Menüeintrag fügt Inhalte aus der Windows Zwischenablage auf die CoCut Arbeitsfläche.

Arbeitsfläche

Dieser Menüeintrag öffnet den Dialog zur Voreinstellung der Parameter der Arbeitsfläche.

5 Referenzteil Ausgabevorschau

5.1 Das *Ausgabe*-Menü

5.1.1 Der *Ausgabe*-Befehl

Startet die ***Ausgabe*** auf dem angeschlossenen Gerät mit den Einstellungen des ***Ausgabe an Gerät***-Dialogs.

5.2 Das *Optionen*-Menü

5.2.1 Der *Speichern unter…*-Befehl

UMSCH+STRG+S

Der ***Speichern unter…***-Befehl in der ***Ausgabe***-Vorschau ... speichert den Job mit allen Änderungen, die in der Vorschau vorgenommen wurden. Beim Zurückgehen zur Arbeitsfläche würden diese Einstellungen verloren gehen, deshalb kann der Job hier unter einem anderen Namen gespeichert werden.

vgl. ***Speichern-unter…***-Befehl im Referenzteil **siehe Kapitel 4.1.5: Der *Speichern unter…*-Befehl**

5.2.2 Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

A

vgl. ***Achswechsel***-Befehl im Referenzteil **siehe Kapitel 4.3.1: Der *Achswechsel*-Befehl**

5.2.3 Der *X-Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt.

X

vgl. Referenzteil ***Der Horizontal Spiegeln***-Befehl **siehe Kapitel 4.3.3: Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl**

5.2.4 Der *Y-Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt.

Y

vgl. Referenzteil ***Der Vertikal Spiegeln***-Befehl **siehe Kapitel 4.3.4: Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl**

5.2.5 Der *Optimierung…*-Befehl

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen. Durch Drehung oder nicht Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, das der Materialverbrauch verringert werden kann.

Vgl. Referenzteil ***Werkzeuge***-Menü, Untermenü Die ***Folienoptimierung***-Funktion und ***Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen etc.*** **siehe Kapitel 3.4: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …**

5.2.6 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

siehe Kapitel 4.3.14: Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

Ausführlich **siehe Kapitel 7.5: Das *Sortierung mit Simulation…*-Werkzeug**

5.2.7 Der *Neu berechnen*-Befehl

N

Der ***Neu berechnen***-Befehl ermöglicht die Änderung der Ausgabe-Parameter oder der Treibereinstellungen, ohne die Ausgabe-Routine zu verlassen.

Dieser Befehl schaltet aus der ***Ausgabe***-Vorschau zurück in den ***Ausgabe***-Dialog

5.2.8 Der *Ausgangsdarstellung*-Befehl

UMSCH+N

Setzt die Ausgabe-Vorschau zurück in den Zustand, der unmittelbar, nach dem Aufruf mittels der ***Vorschau***-Schaltfläche, im Ausgabe-Dialog bestand. Alle Änderungen werden rückgängig gemacht.

5.2.9 Der *Horizontale Entgitterlinien*-Befehl

H

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

Die ***horizontalen Entgitterlinien*** werden mit dem Tastenkürzel „h" gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

Ausführliche Beschreibung: **siehe Kapitel 3.4: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …**

5.2.10 Der *Vertikale Entgitterlinien*-Befehl

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

V

Die ***vertikalen Entgitterlinien*** werden mit dem Tastenkürzel „v" gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

Ausführliche Beschreibung: **siehe Kapitel 3.4: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …**

5.2.11 Der *Probefahrt*-Befehl

Wird der ***Probefahrt***-Befehl aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen" nicht aktiviert wurde.

Vgl. ***Probefahrt***-Schaltfläche im ***Ausgabe***-Dialog **siehe Kapitel 3.4: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen …**

5.3 Das *Ansicht*-Menü

5.3.1 Der *Materialbreite*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls bewirkt, dass der Ausschnitt auf die im Treiber definierte oder im ***Ausgabe***-Dialog eingestellten Wert für die ***Materialbreite*** angepasst wird.

B

5.3.2 Der *Alle Objekte*-Befehl

Diese Funktion verändert die Anzeige so, dass alle Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

F4 und UMSCH+F4

Wird beim Aktivieren dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

5.3.3 Der *Selektierte Objekte*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die in der ***Ausgabe***-Vorschau ***selektierten Objekte*** größtmöglich dargestellt. **UMSCH+F4**

5.3.4 Der *Gesamte Fläche*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, dann wird eine Vorschau der gesamten Materialfläche angezeigt. **UMSCH+B**
Die Größe der angezeigten Fläche ist abhängig von der so genannten Framesize (Folienhöhe * Folienbreite) des anzusteuernden Ausgabegerätes.
Wurde im ***Ausgabe***-Dialog ein Treiber für einen Rollenplotter ausgewählt, wird in der Vorschau immer eine Materiallänge von 30 m angezeigt.
Wurde im Schneidedialog ein Treiber für einen Tischplotter ausgewählt , wird die maximale Breite dieses Tischplotters als Materiallänge angezeigt.

5.4 Kontextmenü der rechten Maustauste

5.4.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

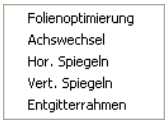


Abb. 5.4-1: Kontextmenü der Ausgabevorschau mit Entgitterrahmenfunktion

Entgitterrahmen

Diese Funktion erzeugt im Unterschied zur Entgitterrahmen-Option in der Ausgabe-Vorschau einen Entgitterrahmen um die *selektierten* Objekte.

Alle anderen Menüeinträge sind über das Hauptmenü aktivierbar.

6 Toolbars

6.1 Die *Standard*-Toolbar

Die ***Standard***-Toolbar wird über das ***Fenster***-Menü ein- oder ausgeschaltet. **STRG+1**

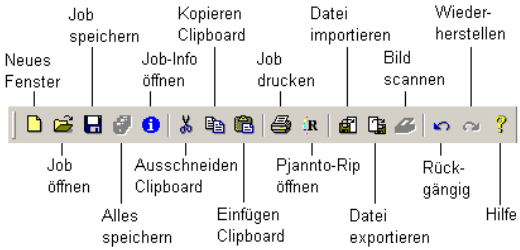


Abb. 6.1-1: Standard-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterung

6.2 Die *Layer*-Toolbar

Die ***Layer***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus. **STRG 2**

Die ***Layer*-Toolbar** dient dem Einfärben von Objekten, dem Definieren von Folienfarben, dem Selektieren von Objekten die eine Layerfarbe haben, dem Sperren und dem Unsichtbarmachen von Farblayern, sowie dem Zuweisen von *Ausgabe-Werkzeugen.*

Positionieren

Um die ***Layer-Toolbar*** zu positionieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grauen Balken/Bereich über **Pal >** oder auf den kleinen grauen Bereich unterhalb des letzten Layers. Der graue Rahmen um die Toolbar wandelt sich in einen schwarzen und die Toolbar kann bei *gedrückt gehaltener linker Maustaste* an eine beliebige Stelle auf dem CoCut-Desktop verschoben werden.

Hinweis: Ein Doppelklick auf das „Layer"-Feld verschiebt die Toolbar wieder an die Standardstelle des Desktops.

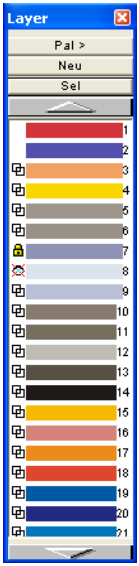


Abb. 6.2-1: Die Layer-Toolbar im Modus freischwebend

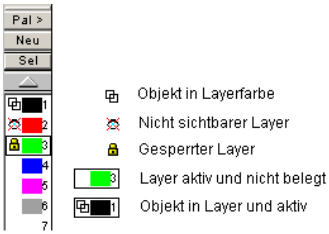


Abb. 6.2-2: Ausschnitt Layer-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterung der Symbolik

*Hinweis: Die Breite der **Layer**-Toolbar kann individuell eingestellt werden. s. Layer **Setup**-Dialog/Layer-Info/Fensterbreite.*

Pal >

Wird die ***Pal >***-Schaltfläche betätigt öffnet sich folgendes Menü.

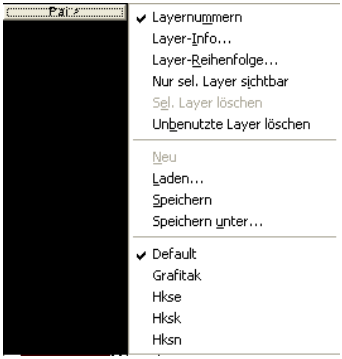


Abb. 6.2-3: Pal(letten) Kontextmenü

Layernummern

Das Aktivieren dieser Option schaltet die Nummerierung neben dem Farbbalken an und aus.

Layer-Info…

öffnet den nachfolgenden Setup-Layer Dialog.

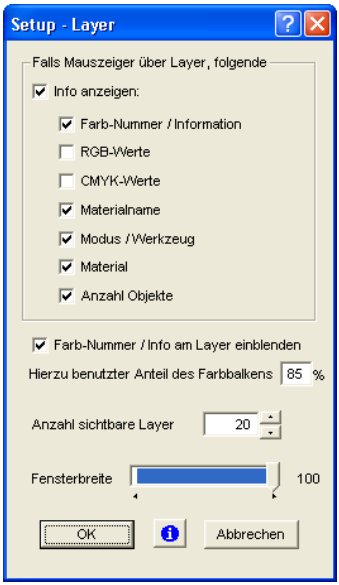


Abb. 6.2-4: Layer Setup-Dialog mit diversen Parametern zur Grundeinstellung

Falls Mauszeiger über Layer folgende Info anzeigen,

werden die aktivierten Informationen in einem so genannten Tooltip angezeigt.

Darüber hinaus können der ***benutzte Anteil des Farbbalkens in %***, ***Anzahl sichtbarer Layer*** definiert und die ***Fensterbreite*** der ***Layer***-Toolbar interaktiv verändert werden.

Layer-Reihenfolge…

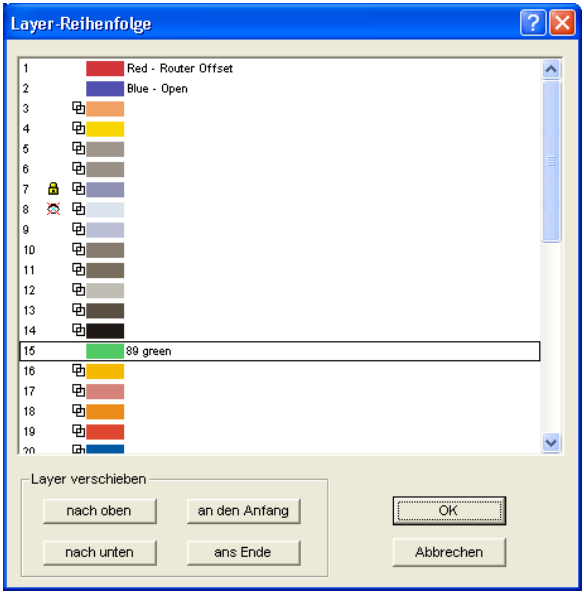


Abb. 6.2-5: **Der Layer-Reihenfolge ändern-Dialog**

Die Reihenfolge der Layer kann beliebig geändert werden. Dazu benutzen Sie bitte die ***nach oben-, nach unten-, an den Anfang-, ans Ende***-Schaltfläche.

Nur sel. Layer sichtbar

Zeigt nur die Objekte an, die in dem selektierten Layer liegen.

Sel. Layer löschen

Löscht den selektierten Layer.

Hinweis: Diese Option ist nur aktivierbar, wenn keine Objekte in diesem Layer liegen, der Layer also unbenutzt ist.

Unbenutzte Layer löschen

Alle Layer in denen sich keine Objekte befinden (unbenutzt) werden gelöscht.

Neu-Schalftläche oder rechte Maustaste auf Farbbalken

öffnet den Layereinstellungen-Dialog. Dieser Dialog hat zwei Ansichten, die über die ***Farbe…***- oder ***Ausgabe…***-Schaltfläche aktiviert werden können.

1. Layereinstellungen Ausgabe-Setup

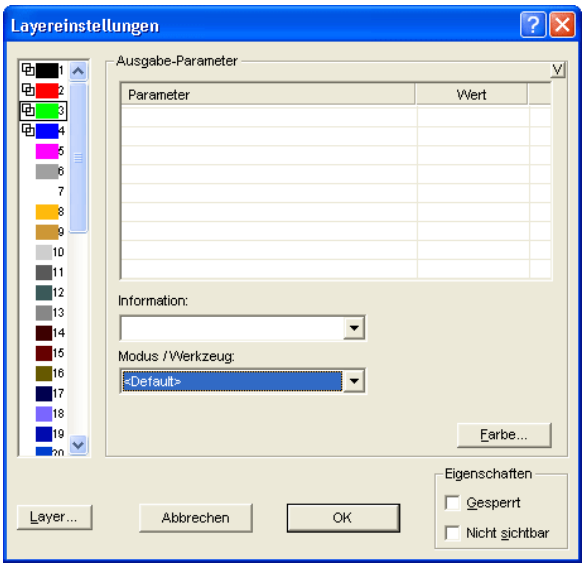


Abb. 6.2-6: Layer Dialog mit Werkzeug/Modus-Liste - Ausgabe Setup

2. Layereinstellungen Farbe-Setup

Diese folgende Dialogansicht erscheint nach dem Drücken der ***Farbe***-Schaltfläche.

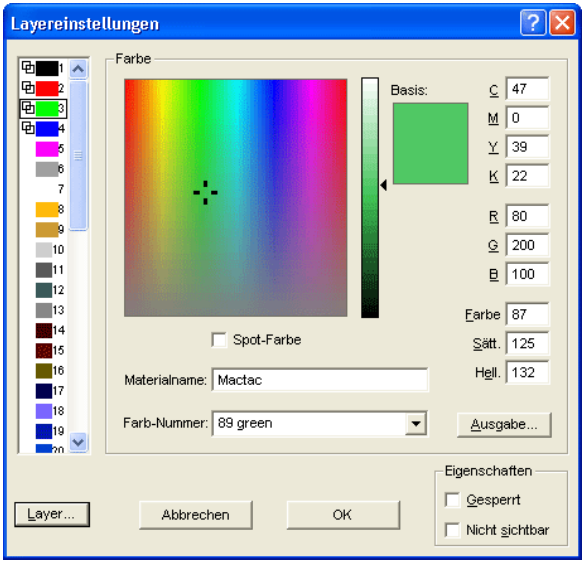
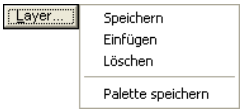


Abb. 6.2-7: Layer - Farbe, Materialname, Farbnummer und Eigenschaften definieren - Farbe Setup

Im ***Layereinstellungen***-Dialog stehen dem Anwender drei Farbmodelle zur Auswahl:

1. **CMYK** - Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast
2. **RGB** - Rot, Grün, Blau
3. **HSB** - Farbe (Hue), Sättigung (Saturation), Helligkeit (Brightness)

Layer-Schaltfläche



Speichern

Speichert einen zusätzlichen Layer mit den individuellen Einstellungen.

Einfügen

Fügt einen Layer in der ***Layer***-Toolbar ein.

Löschen

Löscht einen Layer aus der ***Layer***-Toolbar.

Palette speichern

Diese Option speichert alle gemachten Änderungen in der zugehörigen Palettendatei im Pal-Unterverzeichnis.

Eigenschaften

Gesperrt

Gesperrt bedeutet das Objekte, die sich in diesem Farblayer befinden nicht mehr markiert bzw. selektiert werden können. Vor dem gesperrten Layer erscheint symbolisiert ein Bügelschloss.

Nicht sichtbar

Nicht sichtbar lässt alle Objekte vom Desktop verschwinden, die in diesem Layer liegen. Vor dem unsichtbaren Layer erscheint symbolisiert ein durchgestrichenes Auge.

Hinweis: Beide Funktionen können jederzeit rückgängig gemacht werden, indem Sie mit der rechten Maustaste im markierten Farbbalken den Layereinstellungen-Dialog aktivieren und die Eigenschaft zurücksetzen

Farbe

Materialname

In dem Feld ***Materialname*** können Sie einem Farblayer einen individuellen Namen zuweisen.

Farb-Nummer

In das Feld ***Farb-Nummer*** können Sie die zu dem Materialtyp gehörende Bezeichnung oder Farb-Nummer eintragen.

Hinweis: Der Vorteil der Vergabe von Folienname und Farb-Nummer liegt darin, dass Sie individuell, abgestimmt auf Ihr Lager, allen Materialien Farblayer zuweisen können. Beim Entwurf können diese Materialien berücksichtigt werden, so dass bei der Ausgabe die Zuordnung ersichtlich wird. Zu jeder Auswahl von Folien- oder Materialarten kann eine Palette gespeichert werden, die beim Entwurf benutzt wird.

Ausgabe-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Ausgabe…***-Schaltfläche schaltet in das ***Ausgabe***-Setup.

Spot-Farbe

Der Farbname, der in dieses Feld eingetragen wird, wird beim EPS-Export mit in die Ausgabe-Datei geschrieben.

Hinweis: Oft wird diese Option für die Definition von Schneidepfaden benutzt oder de Sportfarbe wird behandelt wie ein Sonderkanal in Photoshop.

Laden...

Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Palette auf Ihrer Festplatte.

Hinweis: Wird diese eine neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von CoCut diese Palette benutzt.

Speichern unter...

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default (Standard)

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit CoCut ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle.

Paletten-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten Farbpaletten. Am Ende der Menüliste ***Pal >***-Menüs erscheinen die Namen der zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen und die ausgewählte Palette wird eingelesen und in der Toolbar angezeigt.

Sel-Schaltfläche

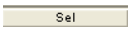


Abb. 6.2-8: Sel(ektieren)-Schaltfläche

Wird die ***Sel***-Schaltfläche betätigt, werden alle Objekte auf dem Desktop markiert die in dem selektierten Layer liegen.

Rauf-Runter-Schaltflächen

Abb. 6.2-9: Rauf-Runter-Schaltflächen

Das Betätigen der ***Rauf-Runter***-Schaltflächen scrollt die Layer nach oben bzw. unten.

6.2.1 Shortcuts in der Layerbearbeitung

Die folgenden Tastenkürzel stehen in der Layerbearbeitung zur Verfügung:

Nebenstehendes Tastenkürzel öffnet den ***Layereinstellungen***-Dialog **L**

Scrollen in der Toolbar

UMSCHALT-Taste	10-fach scrollen
STRG-Taste	100-fach scrollen
UMSCHALT STRG-Taste	1000-fach scrollen

Springen in der Toolbar

POS 1-Taste	Sprung zum ersten Layer
ENDE-Taste	Sprung zum letzten Layer
BILD hoch/runter-Taste	Sprung über 1/10 der Layergesamtzahl
CURSORTASTE hoch/runter	Sprung zum nächsten Layer

Farbzuweisung über die Toolbar

Doppelklick	weist markierten Objekten die Layerfarbe zu
Doppelklick **STRG-Taste**	weist markierten Objekten einen Stiftumriss in der aktiven Layerfarbe zu

Verschieben einzelner Layer / Änderung der Reihenfolge

1. Schritt: Mauscursor auf gewünschten Layer positionieren
2. Schritt: Linke Maustaste drücken und gedrückt halten
3. Schritt: Den Layer an die gewünschte Position verschieben
4. Schritt: Einmal rechte Maustaste drücken
5. Ergebnis: Der Layer befindet sich an der neuen Position

6.3 Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

Die ***Objekt-Parameter***-Toolbar besteht aus zwei Teilen, einem *nicht variablen* und einem *variablen* Teil. Der senkrechte Trennstrich neben der *Duplikat*- und *Zuweisen*-Schaltfläche separiert die beiden Teile.

Nicht variabler Teil

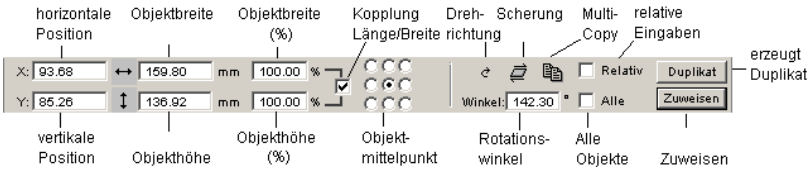


Abb. 6.3-1: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

Variabler Teil

Wichtige Funktionen, auf die schnell zugegriffen werden soll, können im variablen Bereich, rechts neben dem senkrechten Trennstrich in der ***Objekt-Parameter***-Toolbar als Icon eingefügt werden.

Abb. 6.3-2: Der Pfeil markiert die Fläche zur Einbindung von zusätzlichen Werkzeug-Icons

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

Positionieren Sie den Mauscursor in diesem Bereich und klicken Sie einmal mit der *rechten* Maustaste. Der folgende Dialog wird geöffnet:

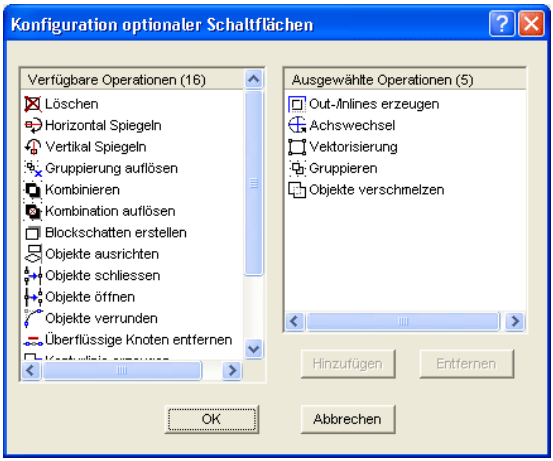


Abb. 6.3-3: Dialog zur Einbindung weiterer Werkzeuge in den variablen Teil

Auf der linken Seite befinden sich die verfügbaren Werkzeuge. Auf der rechten Seite des Dialoges werden die ausgewählten Werkzeuge angezeigt. Befinden Sie sich im linken Bereich des Dialoges und ein Werkzeug ist aktiviert (blau hinterlegt), so kann dieses hinzugefügt werden. Befinden Sie sich im rechten Bereich des Dialoges und ein Werkzeug ist markiert (blau hinterlegt), so kann es wieder entfernt werden.

6.4 Die Statuszeile *Objekt-Info*

Diese Statuszeile informiert über die Eigenschaften und Attribute von Objekten auf dem CoCut-Desktop. Diese Information umfasst Anzahl, Objekttyp, Farbmodell, Farbwert und viele andere zur Beurteilung wichtige Daten.

Abb. 6.4-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend

Abb. 6.4-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

6.5 Die Statuszeile Elementinfo

Diese Statuszeile gibt die aktuelle Mauscursorposition in x/y-Koordinaten aus. Zusätzlich werden in dem linken Bereich neben den Cursorkoordinaten Hilfetexte und Zusatztexte aus der Layer-Info z. B. aus dem Feld *Materialname* angezeigt. Ebenso ist es möglich hier Treiberinfos wie z. B. die eingestellte Werkzeugtiefe für einen bestimmten Layer anzuzeigen.

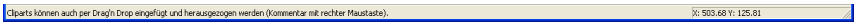

Cliparts können auch per Drag'n Drop eingefügt und herausgezogen werden (Kommentar mit rechter Maustaste).
X: 503.68 Y: 125.81

Abb. 6.5-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

6.6 Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar

Das *Pfeil*-Werkzeug

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte in der Ausgabe-Vorschau zu *markieren*, zu *verschieben*, *temporär* zu *gruppieren* (Markisenfunktion) und deren *Größe* zu *verändern*.

Die *Lupe+*

Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche der Ausgabe-Vorschau. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll.
Diese Funktion kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden, solange bis ein Piepton die letztmögliche Stufe akustisch anmahnt.

Hinweis: Die Funktionstaste F2 und die (Plus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Vergrößern-Funktion aus.

Die *Lupe–*

Die Schaltfläche mit dem (-) Minuszeichen verkleinert *schrittweise* Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.

Hinweis: Die Funktionstaste F3 und die (Minus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Verkleinern-Funktion aus.

Das *Blatt*

Die Schaltfläche mit dem symbolisch dargestellten Blatt Papier dient dazu, die Materialfläche maximal vergrößert anzuzeigen.

Der *Monitor*

Die Schaltfläche, die einen Monitor symbolisiert, stellt alle auf der Materialfläche befindlichen Objekte größtmöglich dar. Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Die *Lupe für selektierte Objekte*

Die „gepunktete Lupe"-Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.

Hinweis: Halten Sie während dem Aufruf des Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte optimal vergrößert

Das *Messen*-Werkzeug

Dieses Werkzeug dient dem Ermitteln und prozentualen Verändern von Objektmaßen.

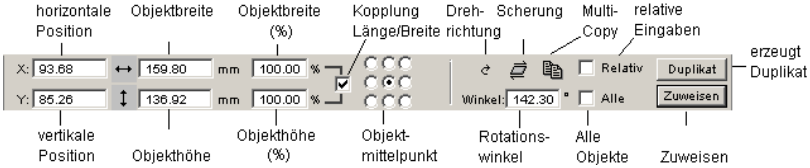
Der *Ausgabe*-Befehl

Das Aktivieren dieser Schaltfläche übergibt die Daten an den Plot-Manager zur Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät.

6.7 Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar

ist identisch mit dem *nicht variablen* Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar.

Abb. 6.7-1: Objekt-Parameter Toolbar mit Position, Größe, Winkel, Multi-Copy, …



Die Anzeige der Objekt-Parameter-Toolbar variiert, je nach dem wie die Objekt-Eigenschaften gesetzt sind!

Beispiele für unterschiedliche Objekt-Eigenschaften:

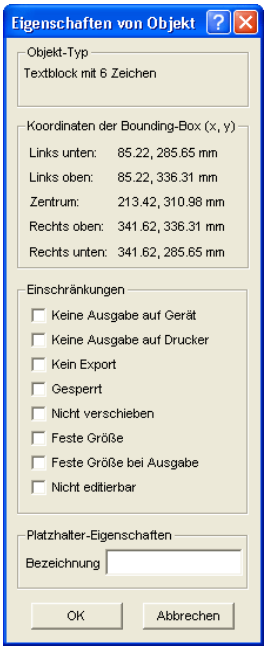


Abb. 6.7-2: Objekt-Eigenschaften Dialog für Objekt-Typ Textblock

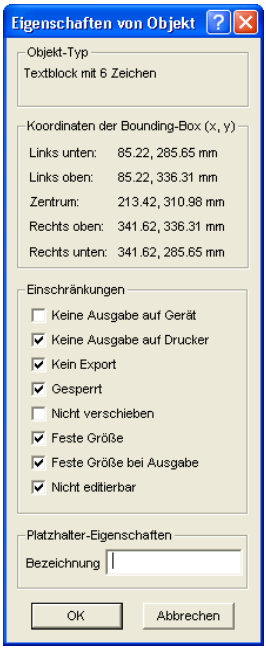


Abb. 6.7-3: Objekt-Eigenschaften Dialog für Objekt-Typ Textblock aktiv

7 Tools

7.1 Der Desktop

Nach dem Starten von CoCut erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

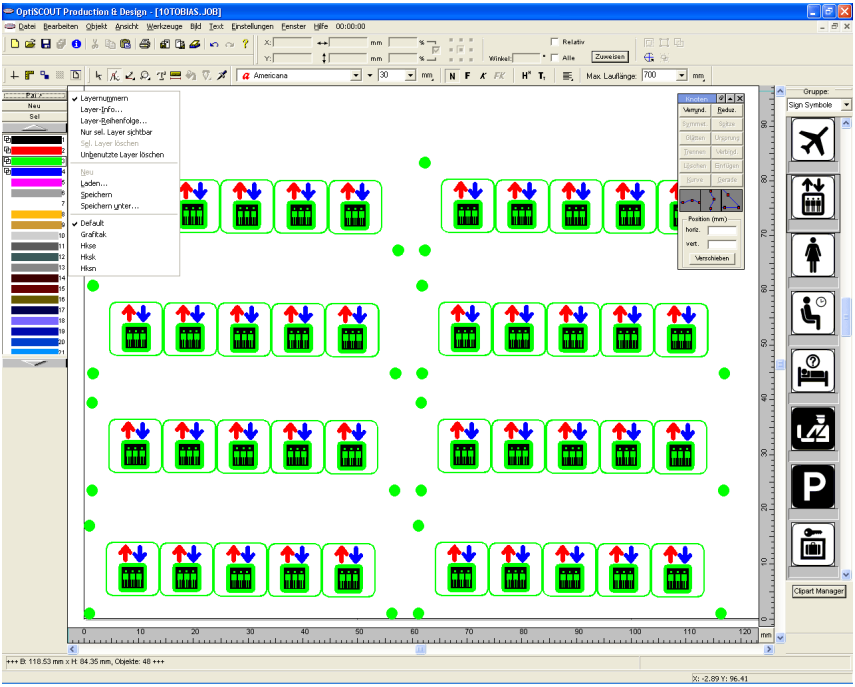


Abb. 7.1-1: CoCut Desktop mit Arbeitsfläche und eingeblendeten Werkzeug-Toolbars, Linealen, Clipart-Manager und Statuszeilen

Die ***Arbeitsfläche*** ist gekennzeichnet durch einen schwarzen Rand der rechts und unten einen grauen Schatten aufweist. Die Arbeitsfläche dient der Orientierung und Bemaßung.

Die ***Lineale*** können frei positioniert oder ganz abgeschaltet werden. Die ***Layer***-Toolbar kann an jeder beliebigen Stelle der Arbeitsfläche positioniert werden. Standardmäßig befindet sie sich am linken Rand der Arbeitsfläche. Die ***Metrik*** (cm, mm, Zoll [inch]) ist über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

In der ***Statuszeile*** finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. So werden hier z. B. Informationen wie ***Umriss***, ***Füllung***, ***Objektmaße***, ***-anzahl***, ***Kombination*** oder ***Gruppierung*** angezeigt.

7.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung

Cursorform	**Bedeutung**
	kein Objekt markiert bzw. selektiert

Hinweis: Objekte markieren Sie, in dem Sie den Mauscursor über dem Objekt positionieren und die linke Maustaste drücken.

Cursorform	***Bedeutung***
	Objekte verschieben

Hinweis: Dieser Cursor ist nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich des Objektinnenteiles oder im Bereich zwischen den 8 schwarzen Vierecken auf der Umrisslinie befindet. Das Objekt muss markiert sein.

Cursorform	***Bedeutung***
	Objekt vertikal vergrößern
	Objekt horizontal vergrößern
	Objekt diagonal vergrößern

*Hinweis: Die Cursor zur Änderung der Objektgröße sind nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich der 8 schwarzen Vierecke auf der Umrisslinie des Objektes befindet. In den **Scheren-/Rotieren**-Modus schalten Sie, indem Sie bei aktivem Kreuzcursor (s. oben Objekte verschieben) einen Klick mit der linken Maustaste durchführen.*

Cursorform	***Bedeutung***
	*Objekt im **Scheren/Rotieren**-Modus*
	Objekt rotieren
	Objekt scheren (schräg stellen horizontal/vertikal

7.2 Die *Outline*-Funktion

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Outline...***

Die ***Outline***-Funktion erzeugt Konturen in einem frei definierbaren Abstand um grafische und Text-Objekte.

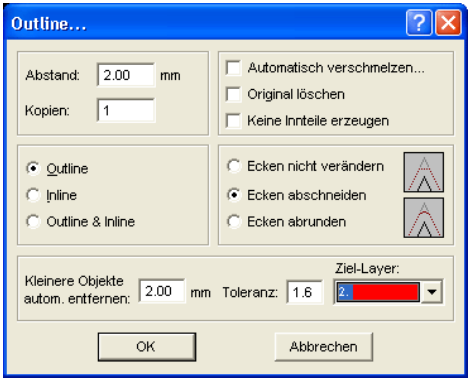


Abb. 7.2-1: Outline Parameter-Fenster

Abstand

Der Wert für die Entfernung der Innen- oder Außenkontur vom Originalobjekt wird im Feld ***Abstand*** eingetragen.

Kopien

Die Option ***Kopien*** gibt an, wie viele In- oder Outlines bei einem Funktionsaufruf gleichzeitig erzeugt werden sollen.

Automatisch verschmelzen

Automatisch verschmelzen bedeutet, dass alle Überschneidungen von In- oder Outlines entfernt werden, so dass eine geschlossene Kontur entsteht.

Original löschen

Ist der Schalter ***Original löschen*** aktiviert, so wird, nach Erzeugen der Kontur, das Originalobjekt gelöscht.

Die ***Eckenbehandlung*** kann über drei zusätzliche Optionen beeinflusst werden.

Ecken nicht verändern

Die Option ***Ecken nicht verändern*** erzeugt zu jedem Knotenpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Dies führt dazu, dass in spitzen Ecken die Outline unendlich verlängert wird, was oft zu unschönen Ergebnissen führt. Deshalb ist als Standard die Option ***Ecken abschneiden*** vorausgewählt. Diese Option kürzt die Verlängerung auf den Wert, der im Feld ***Toleranz*** eingetragen ist.

Ecken abrunden

Ecken abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve. Das Feld ***Toleranz*** gibt dabei an, in welcher Entfernung von dem Eckpunkt abgeschnitten bzw. abgerundet

wird.

Kleinere Objekte entfernen

Kleinere Objekte entfernen definiert die Größe eines Filters, der kleine und kleinste „Abfallstücke“ die beim Erzeugen der Kontur entstehen können automatisch entfernt. Das umständliche Entgittern von kleinsten Teilen entfällt damit.

7.3 Die *Undo-Redo*-Liste

Undo bedeutet Rückgängig machen und ***Redo*** Wiederherstellen.
Die Undo-Redo-Liste wird aktiviert über folgende Tastenkombination:

UMSCH+F5
oder
UMSCH+F6

Diese Funktion kann alle *objektbezogenen* Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen.

Hinweis: Aktionen die sich z. B. auf die Arbeitsfläche, den Desktop oder die Layer-Toolbar beziehen werden nicht in die Liste aufgenommen.

Die Voreinstellungen im *Einstellungen*-Menü, Untermenü *Diverse*

Die ***Undo-Redo***-Liste betreffende Einstellungen wie z. B. die Anzahl der Undo-Aktionen werden in dem nachfolgendem Setup-Dialog vorgenommen.

Hinweis: Die maximale Anzahl der Rückgängig-Schritte kann nur bei einer leeren Arbeitsfläche geändert werden.

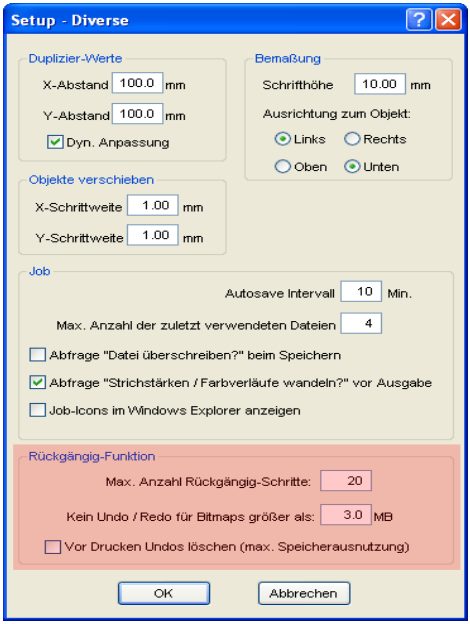


Abb. 7.3-1: Die Parameter der Undo-Liste (hier: rot markiert)

Der Bereich ***Rückgängig-Funktion*** fasst die Einstellungen zusammen, die Auswirkung auf die Undo-Liste haben.

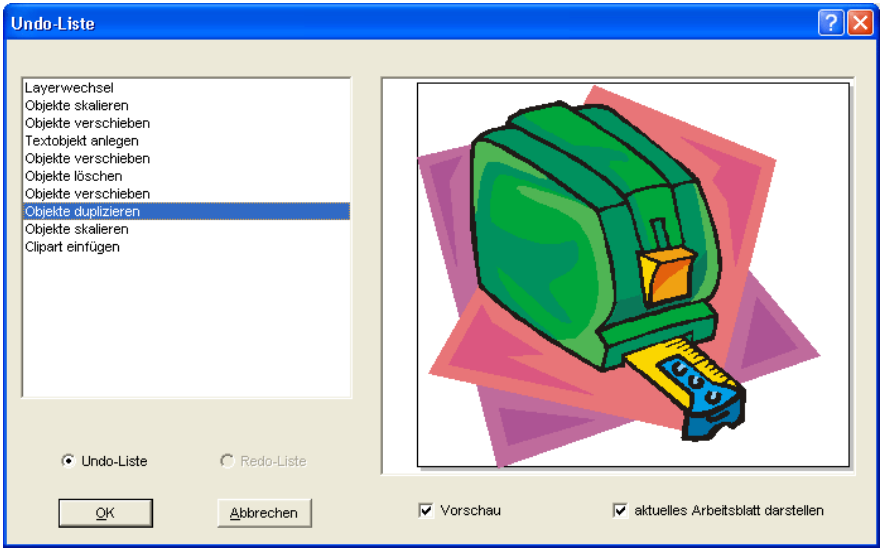


Abb. 7.3-2: Rückgängig-Liste mit Vorschaufenster und Arbeitsfläche

In der linken Liste kann die Aktion ausgewählt werden, bis zu der man zurückspringen möchte. Das Vorschaufenster zeigt den Zustand der Arbeitsfläche und der Objekte auf der Arbeitsfläche zum Zeitpunkt der Aktion.

Die ***Redo***-Liste funktioniert entsprechend.

7.4 Die *Ausrichten*-Funktion

Abb. 7.4-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

Diese Funktion richtet zwei oder mehr markierte Objekte aneinander oder an der Arbeitsfläche aus.

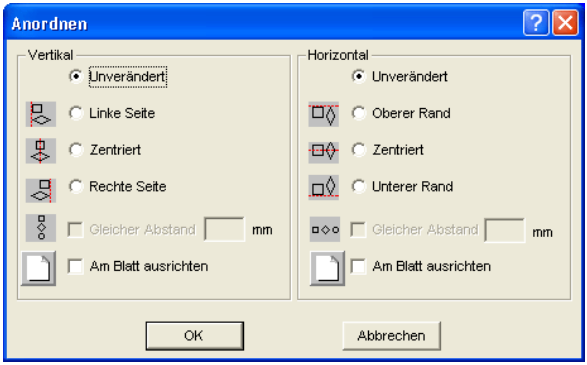


Abb. 7.4-2: Der Ausrichten Parameter Dialog

Objekte können horizontal oder vertikal ausgerichtet werden. Eine zentrierte Ausrichtung ist ebenso möglich, wie die Wahl des gleichen Abstandes zwischen den markierten Objekten. Die Art der Ausrichtung ist anhand von Icons illustriert.

7.5 Das *Sortierung mit Simulation…*-Werkzeug

Dieses Werkzeug dient dem ***Sortieren von Objekten*** und dem ***Festlegen von Reihenfolgen*** *vor der Ausgabe* auf dem angeschlossenen Gerät. Eine Simulation mit oder ohne Fahrwege des Gerätewerkzeugs erleichtert die Beurteilung der Ergebnisse.

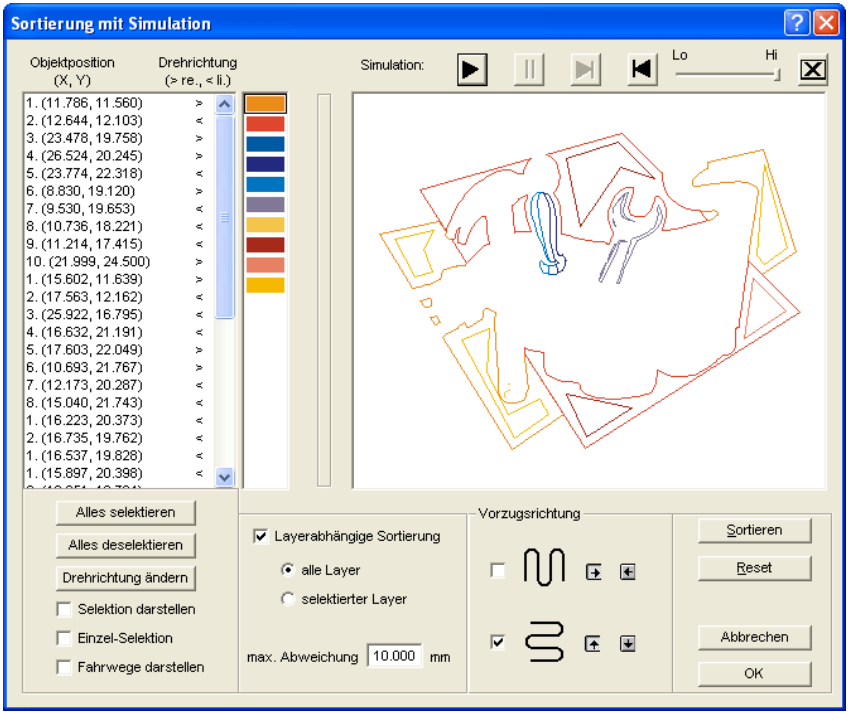


Abb. 7.5-1: Objekt-Sortierung mit Vorschau-Fenster und Simulationsoption

7.5.1 Simulation

Die Bedienung des Simulators ist ähnlich dem eines DVD-Spielers.

Lo (Low - Niedrig) bis ***Hi*** (High - Hoch) regelt die Geschwindigkeit der Simulationsanzeige

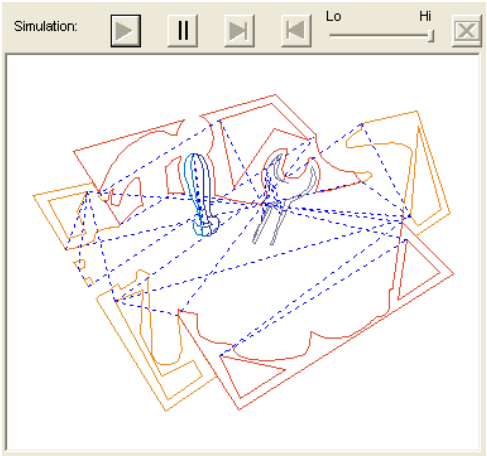


Abb. 7.5-2: Option Verfahrwege (blau gestrichelte Linien) anzeigen aktiviert

Farbbalken

Ein Klick auf den gewünschten Farbbalken selektiert den entsprechenden Farblayer.

Alles selektieren

Selektiert alle Objekte in der Liste.

Alles deselektieren

Deselektiert alle Objekte in der Liste.

Drehrichtung ändern

Diese Option ändert die Drehrichtung von *im Uhrzeigersinn (rechts)* zu *gegen den Uhrzeigersinn (links)* und umgekehrt.

Selektion darstellen

Zeigt die selektierten Objekte im Vorschaufenster.

Einzel-Selektion

In der Liste kann nur ein Objekt selektiert werde; die Mehrfachselektion (Standard) ist deaktiviert.

Fahrwege darstellen

Ein blau gestrichelte Linie zeigt den Weg an, den der Werkzeugkopf zurücklegt.

Layerabhängige Sortierung

Alle Layer

Diese Option bezieht alle Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Hinweis: Diese Option ist, abhängig von der Treibereinstellung, in der Ausgabe-Vorschau deaktiviert

Selektierte Layer

Diese Option bezieht nur den selektierten Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Max. Abweichung in … mm

In dem Eingabefeld kann der Wert angegeben werden für die maximale Abweichung von einer gedachten vertikalen bzw. horizontalen Linie, die ein Objekt haben darf, um einsortiert werden zu können.

Vorzugsrichtung

2 Richtungen können als Vorzugsrichtung für die Sortierung aktiviert werden, nämlich in Richtung ***y-Achse*** oder in Richtung ***x-Achse***.

Y-Achse

Diese Option wird grafisch dargestellt, durch eine Schlangenlinie in y-Richtung.

Zusätzlich zur Richtung kann angegeben werden ob ***Von Links nach Rechts*** oder ***Von Rechts nach Links*** sortiert werden soll.

X-Achse

Diese Option wird grafisch dargestellt, durch eine Schlangenlinie in x-Richtung.

Zusätzlich zur Richtung kann angegeben werden ob ***Von Unten nach Oben*** oder ***Von Oben nach Unten*** sortiert werden soll.

Sortieren

Erst die ***Sortieren***-Schaltfläche aktiviert die Objektsortierung. Anschließend kann in der Simulation geprüft werden, ob die Sortierung den Anforderungen entspricht.

Reset

Setzt die Objekte in der Sortierliste auf den Ursprungswert zurück.

7.6 Das *Verschmelzen*-Werkzeug

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Verschmelzung…***

Diese Funktion verschmilzt zwei oder mehr Vektorobjekte miteinander zu einer Kombination. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen: ***Manuell***, ***Automatisch***, ***Trimmen*** zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven, ***Offenes Trimmen, Ausfüllen***, ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.

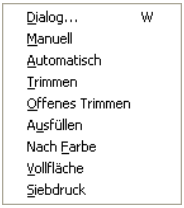


Abb. 7.6-1: Werkzeuge-Menü - Verschmelzung - Untermenü

Dialog…

Das Aktivieren dieses Untermenüs öffnet den nachfolgenden Dialog

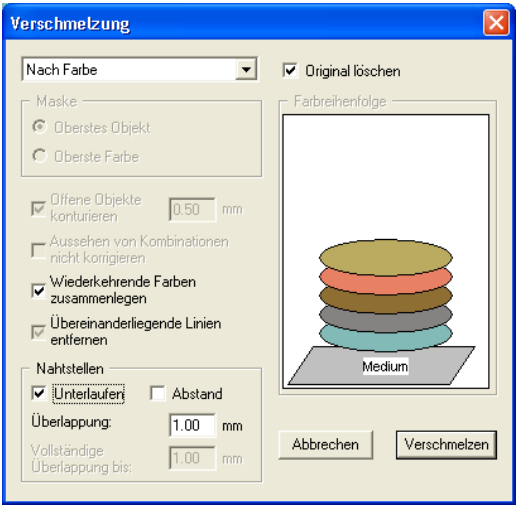


Abb. 7.6-2: Verschmelzung-Dialog

Manuell

Manuell trennt alle Schnittpunkte, die sich durch das Überlappen von Konturen ergeben, auf und erzeugt Teilobjekte. Mit der ***Pfeil***-Funktion markieren Sie die Teilobjekte, die Sie entfernen möchten. Mit der ENTF/DEL-Taste werden die selektierten Teilobjekte gelöscht. Überschneidungsfreie Teilstücke bleiben erhalten und können später weiterbearbeitet werden. Die Ursprungsfarbe der Teilstücke wird beim manuellen Verschmelzen beibehalten.

Automatisch

Automatisch berechnet die gemeinsame Fläche der Objekte. Alle überlappenden Teile werden miteinander vereinigt, durchsichtige Innenteile werden hierbei berücksichtigt.

Hinweis: Beachten Sie, dass bei dieser Option Objekte verschiedener Farbe zu einem Kombinationsobjekt verschmolzen werden.

Sollen die Objektfarben berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Optionen ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.

Die Option ***Automatisch*** eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften. Die Serife des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich häufig mit dem nachfolgenden Zeichen. Das Material würde ohne Verschmelzung an diesen Stellen zerschnitten. Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.

Tipp: Fehlen nach dem automatischen Verschmelzen einzelne Teile, dann reduzieren Sie den Zeichenabstand im Texteditor von 100% auf 99%. Dies hat zur Folge, dass identisch aufeinander liegende Knotenpunkte so verschoben werden, dass Sie auch als einzelne Knoten erkannt werden und die Verschmelzroutine korrekt ausgeführt wird.

Trimmen

Trimmen bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch geschlossen werden. Je nach Wunsch können Sie ein oder mehrere Objekte wie ein „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen. Wenn Sie mit mehreren „Messern” arbeiten möchten, müssen diese Objekte dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden. Mit Hilfe der ***Trimmen***-Option werden dann die darunter liegenden Objekte entlang der „Messer” aufgeschnitten. Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

Offenes Trimmen

Das ***Offene Trimmen*** funktioniert wie das Trimmen mit dem Unterschied, dass Trennstellen der zerschnittenen Objekte nicht automatisch geschlossen werden, sondern als offene Objekte belassen werden.

Ausfüllen

Ausfüllen versieht Objekte, die aus beliebig vielen anderen Objekten bestehen, mit einer aus den anderen Objekten bestehenden Füllung. Es werden, je nach Wahl, das oberste Objekt oder die obersten Objekte eines Layers mit den darunter liegenden ausgefüllt.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die auszufüllenden Objekte geschlossen sein müssen. Nur so begrenzen Sie eine Fläche, die gefüllt werden kann.

Nach Farbe

Nach Farbe entfernt alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren. Wenn offene Objekte mit selektiert wurden, können diese geschlossen oder mit einer Strichstärke versehen werden.

Vollfläche

Die Option ***Vollfläche*** unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen. Auch hier können Sie mit offenen Objekten wie unter ***Automatisch*** beschrieben verfahren.

Tipp: Häufigster Einsatzbereich ist die Schaufensterbeschriftung, bei der die Nach Farbe-Option oftmals zu aufwendig zu verkleben ist. Bei 2 höchstens 3 Folienfarben nimmt man die Vollfläche-Option, bei der die einzelnen Folienfarben übereinander geklebt werden.

Siebdruck

Die Verschmelzoption ***Siebdruck*** ist ein besonders leistungsfähiges Werkzeug für den Siebdrucker. Zunächst werden damit die Überschneidungen der einzelnen Farbschichten entfernt. Dann werden die Farben, entsprechend der Abfolge im Feld ***Farbreihenfolge*** geschichtet. Zum Schluss wird an den ***Nahtstellen*** zwischen den einzelnen Farbschichten ein kleiner Steg (Abflusskeil) als Überlappung eingefügt.

Der Farbstapel beim Siebdruck-Verschmelzen

Ändern des Farbstapels: Beim Siebdruck ist die Druckreihenfolge von hell nach dunkel. Hellere Farben werden vor den dunkleren Farben gedruckt. Durch Mausklick kann eine Farbschicht angepackt und an die gewünschte Position gezogen werden. Der Farbstapel gibt dabei die Lage der Schichten über dem Medium wieder. Die Ausgabereihenfolge berücksichtigt die Änderungen des Farbstapels.

Original löschen

Mit der Checkbox ***Original löschen*** wird eingestellt, ob die Ausgangsobjekte nach einem Verschmelzdurchgang gelöscht werden sollen oder nicht.

7.6.1 Maske

Oberstes Objekt

Ist diese Option aktiviert, kann das ***oberste Objekt*** als Verschmelzobjekt bei den Verschmelzfunktionen ***Trimmen, Offenes Trimmen*** und ***Ausfüllen*** definiert werden.

Oberste Farbe

Ist diese Option aktiviert, können alle Objekte, der oben liegenden Farbe, als Verschmelzobjekte bei den Verschmelzfunktionen ***Trimmen***, ***Offenes Trimmen*** und ***Ausfüllen*** definiert werden.

Offene Objekte konturieren … mm

Befinden sich offene Objekte unter den Selektierten, können Sie mit der Option ***Offene Objekte konturieren…*** angeben, welche Dicke das erzeugte geschlossene Objekt haben soll.

Aussehen von Kombinationen nicht korrigieren

Bei dieser Option werden Kombinationen behandelt, dass sie wie im Vollflächenmodus dargestellt, verschmolzen werden. Überschneidungen in Kombinationen bleiben durchsichtig.

Wiederkehrende Farben zusammenlegen

Es kann vorkommen, dass dieselbe Farbe in verschiedenen Gruppen- oder Kombinationsobjekten wiederkehrt. Wählen Sie dann die Option ***Wiederkehrenden Farben zusammenlegen***, damit solche zu einem Farblayer zusammenfließen.

Hinweis: Dies ist besonders wichtig bei der Erstellung von Siebdruckvorlagen, da beim Siebdruckverfahren die dunkelste Farbe immer als letzte aufgetragen wird, um eventuelle Blitzer, die beim Montieren der einzelnen Farben entstehen können, zu vermeiden.

Übereinander liegende Linien entfernen

Bei dieser Option werden alle Vektoren, die identisch übereinander liegen, bis auf einen entfernt.

7.6.2 Nahtstellen

Unterlaufen - Abstand

Diese Optionen sind nur aktivierbar bei ***Nach Farbe***. Im Feld ***Überlappung*** kann der Wert für das ***Unterlaufen*** oder den ***Abstand*** eingegeben werden.

Überlappung ... mm

Ist die Option ***Siebdruck*** aktiviert, dann kann hier der Wert für die ***Überlappung*** der Farben in mm angegeben werden.

Vollständige Überlappung bis:

Hier kann zusätzlich ein Grenzwert angegeben werden, bis zu welcher Breite vollständig überlappt werden soll.

7.7 Das *Messen*-Werkzeug

Abb. 7.7-1: Die Messen-/Bemaßung-Schaltfläche

Aktivieren Sie mit dem Mauszeiger die ***Messen***-Schaltfläche in der Toolbox. Kehren Sie zurück auf die Arbeitsfläche; der Mauszeiger erscheint als kreisförmiges Visier. Bewegen Sie den Mittelpunkt des Visiers auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie sich auf den Endpunkt der Strecke bewegen und lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Endpunkt erreicht haben. Eine Hilfslinie markiert die gemessene Strecke.

Hinweis: Halten Sie während der Messung die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird die Messung horizontal oder vertikal eingeschränkt. Dies erleichtert das exakte Messen von geraden Strecken.

Abb. 7.7-2: Der Messen/Bemaßung-Dialog

Im Textfeld mit Namen ***Länge*** erscheint das Ergebnis Ihrer Messung. Um diesen Wert zu ändern markieren Sie zunächst das Textfeld und geben anschließend den neuen Wert ein. In dem darunter befindlichen Textfeld können Sie die Objekte *prozentual vergrößern* oder *verkleinern*.

Zusätzlich bekommen Sie Informationen über den Winkel der Messlinie, die Breite des gemessenen Objekts am Anfangspunkt der Messung und den Höhenunterschied zwischen Anfangs- und Endpunkt, der durch den Messwinkel entstanden ist.

Bemaßung

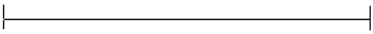


Abb. 7.7-3: Bemaßungswerkzeug/-strecke

Die ***Bemaßung***-Schaltfläche wechselt zum Bemaßungswerkzeug (s. Abbildung). Diese Werkzeug hängt am Mauscursor und kann an die gewünschte Stelle verschoben werden. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die ermittelte Strecke über der Bemaßungsstrecke eingetragen.

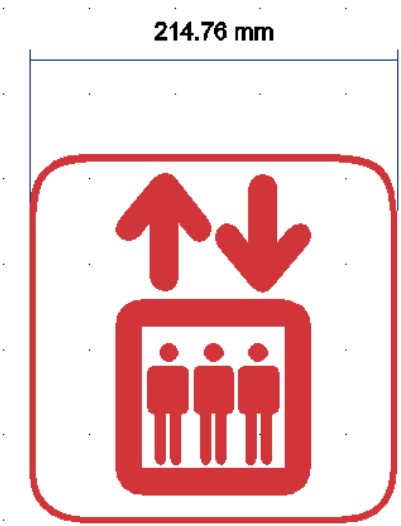


Abb. 7.7-4: Bemaßungsstrecke mit ermitteltem Wert in mm

7.8 Der *Objekte-Manager*

Der ***Objekte***-Manager wird *mittelbar* über den ***Objekt-Info-***Befehl aufgerufen. In dem ***Objekt-Info***-Fenster befindet sich die ***Selektion-***Schaltfläche, die den Objekte-Manager aktiviert.

F10
Selektion…-Button

Der ***Objekt-Info***-Dialog informiert umfassend über die ***Anzahl*** (Summe Objekte), ***Art*** (Vektorobjekte, Textobjekte, Bitmaps) und ***Struktur*** der Objekte(Gruppen und Kombinationen) eines Jobs.

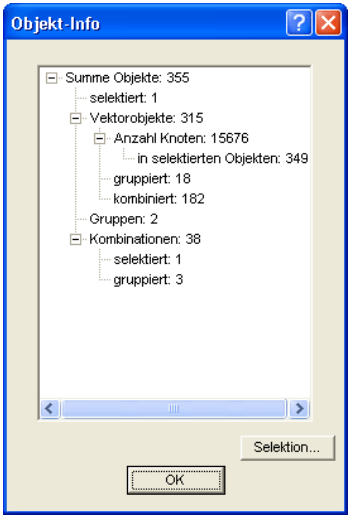


Abb. 7.8-1: Objekt-Info-Fenster mit Statistik-Ansicht

Mit der

-Schaltfläche schaltet aus der Statistik-Ansicht in die Selektions-Ansicht.

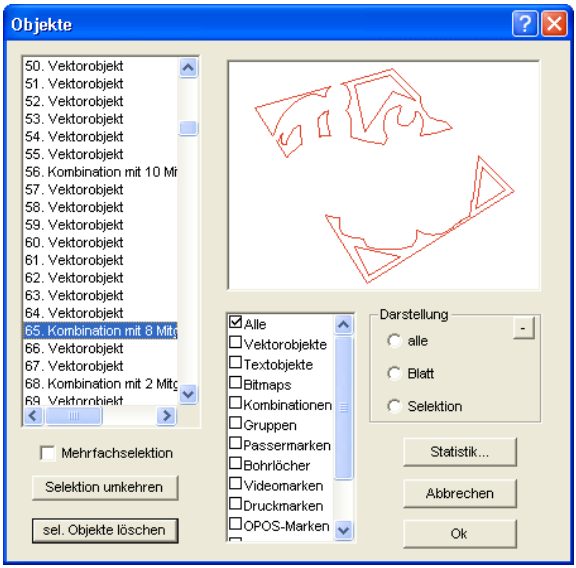


Abb. 7.8-2: Objekt-Info mit Selektions-Ansicht

Liste mit Scrollbalken links

Die Liste zeigt alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an. Ein Klick mit der Maustaste auf einen Listeneintrag zeigt im Vorschaufenster rechts das entsprechende Objekt an, es sei denn es hat das Attribut „nicht sichtbar" zugewiesen bekommen.

Rechte Maustaste

Ein Klick mit der ***rechten Maustaste*** auf einen Listeneintrag öffnet ein zum selektierten Objekt gehörenden ***Eigenschaften***-Dialog.

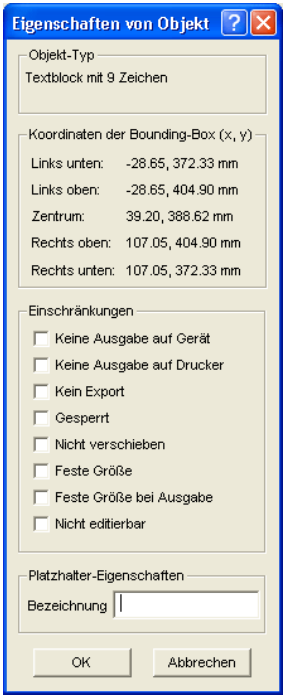


Abb. 7.8-3: Objekt-Typ Textblock

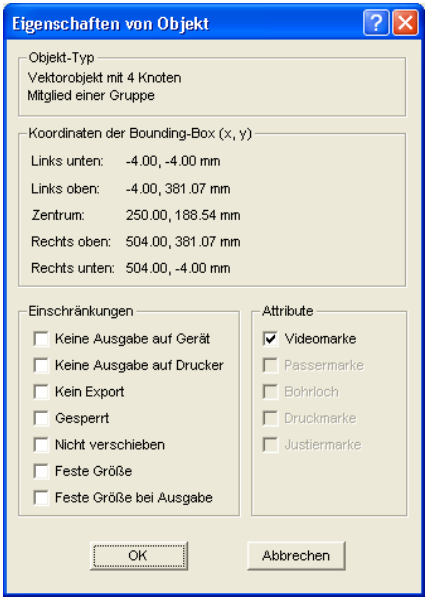


Abb. 7.8-4: Objekt-Typ Vektorobjekt - Gruppenobjekt

Mehrfachselektion

Wenn diese Option aktiviert ist, können mehrere Objekte ausgewählt und angezeigt werden.

Selektion umkehren

Wenn dese Schaltfläche aktiviert wird, werden alle *außer* dem selektierten Objekt ausgewählt und angezeigt.

Sel. Objekte löschen

Diese Option löscht alle selektierten Objekte aus dem Job.

Liste mit Scrollbalken Mitte

Diese Liste zeigt alle in CoCut verfügbaren Objekttypen an. Je nach Selektion werden in der linken Liste und in der Vorschau die entsprechenden Objekte angezeigt, es sei denn das Eigenschaften Attribut ist auf „nicht sichtbar" gesetzt.

Darstellung

Die unter ***Darstellung*** verfügbaren Optionen beziehen sich auf den hinter dem Fenster liegenden CoCut-Desktop.

Alle

Diese Option zeigt alle Objekte auf dem CoCut-Desktop an.

Blatt

Diese Option zeigt alle auf der Arbeitsfläche (***Blatt***) befindlichen Objekte an.

Selektion

Diese Option zeigt nur die selektierten Objekte auf dem [[P]9-Desktop an.

Die (Minus)-Schaltfläche verkleinert die Ansicht, der hinter dem Fenster liegenden Arbeitsfläche. Damit ist gewährleistet, das auch die hinter dem Fenster befindlichen Objekte zu sehen sind.

7.9 Die *Konturlinie*-Funktion

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet. Stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden.

Danach wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Objekts im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden.

Selektieren Sie zunächst die Objekte, die Sie konturieren, umrahmen möchten. Wählen Sie dann ***Konturlinie…*** im ***Werkzeuge-***Menü.

Der folgende Dialog zur Einstellung der Parameter erscheint:

Abb. 7.9-1: Parameterdialog für die Erzeugung von Konturlinien

Konturfindung

Mit den Feldern in der Dialoggruppe ***Konturfindung*** können Sie Einfluss auf die Berechnung der Umrisslinie nehmen. Grundsätzlich werden alle Objekte, die nicht weiß sind, bei der Konturfindung berücksichtigt. Idealerweise sollte der Hintergrund der zu umrandenden Grafik daher weiß sein. Besonders Bitmaps enthalten jedoch oft hellgraue Stellen, die beim Einscannen entstehen können.

Maximaler Grauwert

Mit der Option ***maximaler Grauwert*** können Sie festlegen, dass Graustellen über der gewählten Intensität *nicht* mit umrandet werden. Sie können Werte zwischen 50 und 99% eingeben oder mit dem Schieberegler einstellen. Dabei entsprechen 50% einem relativ dunklen grau und 99% einer fast weißen Farbe.

Genauigkeit

Im Feld ***Genauigkeit*** können sie zwischen drei Optionen wählen. Die niedrige Genauigkeit arbeitet am schnellsten. Wenn das Ergebnis mit dieser Einstellung nicht befriedigt, wählen Sie die mittlere oder eine höhere Genauigkeit. Die Berechnung der Konturlinie dauert dann jedoch etwas länger.

Hinweis: Das Feld Genauigkeit ist nicht aktiviert, wenn nur ein einzelnes Bitmap selektiert wurde.

Innenteile behalten

Ist die Option ***Innenteile behalten*** aktiviert, werden eventuell entstehende Innenteile nicht gelöscht. Auf diese Art haben Sie die Möglichkeit, Teile der Grafik durch Auflegen heller „Pflaster“ auszuschneiden.

Betrachten Sie dazu die nächste Abbildung:

Abb. 7.9-2: Option: Innenteile behalten

Links sehen Sie die beiden Ausgangsobjekte. Auf den schwarzen Kreis wird ein kleinerer, weißer Kreis aufgelegt. Rechts ist die errechnete Konturlinie dargestellt. Die Option ***Innenteile behalten*** war aktiviert, auch der innere Kreis wurde bei der Konturfindung beachtet. Bei ausgeschaltetem Dialogfeld wäre nur die äußere Kontur entstanden.

Hinweis: Standardmäßig sollte Innenteile behalten ausgeschaltet sein.

Abstand und Linienführung

In der zweiten Dialoggruppe ***Abstand und Linienführung*** können Sie das Aussehen der Konturlinie beeinflussen.

Konturabstand

Mit ***Konturabstand*** legen Sie fest, wie weit die Umrisslinie von der Grafik entfernt sein soll. Wenn Sie hier den Wert „0“ eintragen wird eine Konturlinie erzeugt, die unmittelbar an den Rand der selektierten Objekte anschließt. Bei Werten kleiner 0 ragt die Konturlinie in die umrandeten Objekte.

Eckenform

Die Option ***Eckenform*** legt fest, wie sich die Konturlinie an hervorstehenden Ecken verhält.

Normal erzeugt zu jedem Eckpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Die Konturlinie kann dadurch an spitzen Ecken sehr weit verlängert werden, was oft zu unschönen Resultaten führt. Die Optionen ***Abschneiden*** und ***Abrunden*** bringen in solchen Fällen befriedigendere Ergebnisse.

Abschneiden

Abschneiden kürzt die Kontur auf den angegebenen Abstand und schneidet die Ecke durch eine Strecke ab.

Abrunden

Abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve.

Farbe

Auf der rechten Seite des Dialoges sehen Sie ein Farbauswahl-Feld. Ein Klick auf die ***Ändern***-Schaltfläche öffnet den ***Farbauswahl-***Dialog. Mit Hilfe dieses Dialoges können

Konturen Farben zugewiesen werden.

7.10 Die *Job-Info*

Die Job-Info kann auf drei Arten geöffnet werden:

1. Über das ***Bearbeiten***-Menü / Menüpunkt ***Job-Info…***
2. Automatisch beim Speichern eines neuen Jobs
3. Über gleichnamigen Menüpunkt im kontextsensitiven Menü (rechte Maustaste)

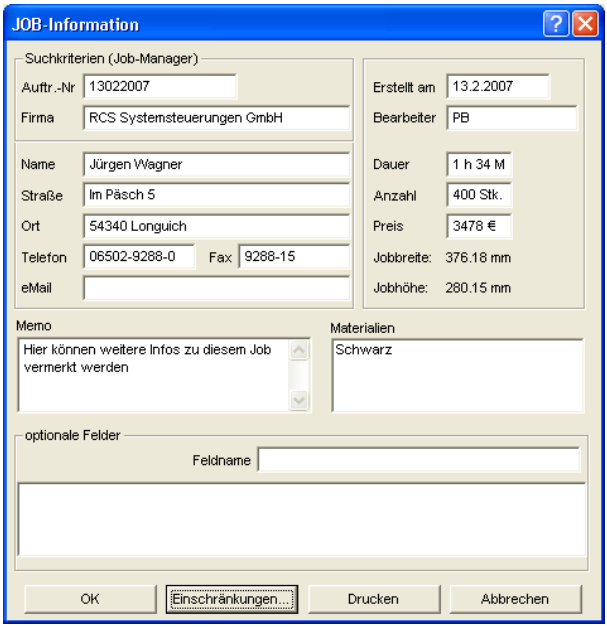


Abb. 7.10-1: Job-Info Hauptfenster

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen. Wird die Job-Info gedruckt, wird auch der komplette Pfad, in dem der Job abgelegt wurde, mit ausgedruckt.

Neben Informationen wie z. B. **Auftrags-Nr.** und **Firmenadresse** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete **Material**, **Dauer der Herstellung**, **Anzahl** der geschnittenen/gedruckten Jobs, sowie den dafür vorgesehenen oder berechneten **Preis**. Im ***Memo***-Feld können stichwortartig Bemerkungen abgelegt werden.

Im ***Einstellungen***-Menü/Menüpunkt ***Grundeinstellungen***/Menüpunkt ***Job-Info…*** kann die Job-Info um beliebig viele Felder erweitert werden.

*Hinweis: Die Informationen unter dem Feld Materialien werden nur dann automatisch eingefügt, wenn Sie im **Layereinstellungen**-Dialog den entsprechenden Farblayer mit diesen Informationen bestückt und die passende Paletten beim Entwurf ausgewählt haben. Weitergehende Informationen hierüber finden Sie hier:* ***siehe Kapitel 6.2: Die Layer-Toolbar***

Tipp: Den Wechsel zwischen den einzelnen Feldern nehmen Sie am schnellsten mit der TABULATOR-TASTE vor.

Abb. 7.10-2: Job-Restriktionen

Jedem Job können die folgenden Einschränkungen hinzugefügt werden:

Keine Ausgabe

Dieser Job kann nicht ausgegeben werden.

Kein Export

Dieser Job kann nicht exportiert und damit in ein anderes Format konvertiert werden.

Nicht drucken

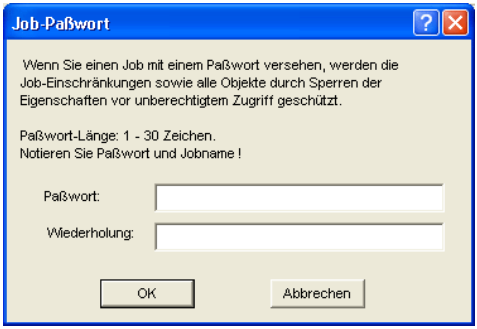
Dieser Job kann nicht gedruckt werden.

Kein Speichern

Dieser Job kann nicht gespeichert werden.

Passwortschutz

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Restriktionen kann zu jedem CoCut-Job ein Passwort vergeben werden. Damit ist der unerlaubte Zugang zu diesen Job-Daten nicht möglich.


Job-Paßwort
Wenn Sie einen Job mit einem Paßwort versehen, werden die Job-Einschränkungen sowie alle Objekte durch Sperren der Eigenschaften vor unberechtigtem Zugriff geschützt.
Paßwort-Länge: 1 - 30 Zeichen.
Notieren Sie Paßwort und Jobname !
Paßwort:
Wiederholung:
OK
Abbrechen
Abb. 7.10-3: Dialog zur Festlegung eines Job-Passwortes

7.11 Der Plot-Manager

Der Plot-Manager hat folgende Aufgaben:

7.11.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen

Mit dem Plot-Manager ist es möglich, eine Gerätekonfiguration oder kurz ein Ausgabegerät anzulegen. In einem **Gerät** sind alle Informationen, die zur Ausgabe der Daten nötig sind, wie beispielsweise Treiber und Schnittstelle, zusammengefasst.

In CoCut können diese Geräte dann zur Ausgabe der Grafiken verwendet werden. Es ist möglich an mehreren Geräten gleichzeitig auszugeben.

7.11.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs

Die Ausgaben auf den jeweiligen Geräten, können mit dem Plot-Manager überwacht werden, z. B. kann die Ausgabe angehalten oder abgebrochen und die Reihenfolge der Jobs nachträglich geändert werden.

7.11.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen

Die seriellen und parallelen Schnittstellen des Rechners werden vom Plotmanager ermittelt und können zur Dateiausgabe benutzt werden.

7.11.4 Verwalten von Hotfoldern

Eine von CoCut unabhängige Funktion ist die Verwaltung von Hotfoldern. Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.

7.11.5 Plotserverfunktion

Der Plotmanager kann Geräte freigeben, so dass andere Plotmanager diese freigegebenen Geräte benutzen können. Dies ermöglicht es Gestaltungs- und Ausgabearbeitsplätze zu trennen.

Den Plot-Manager starten Sie indem Sie einen Doppelklick auf das rechts unten am Bildschirm befindliche -Ikon, in der Taskleiste, ausführen.

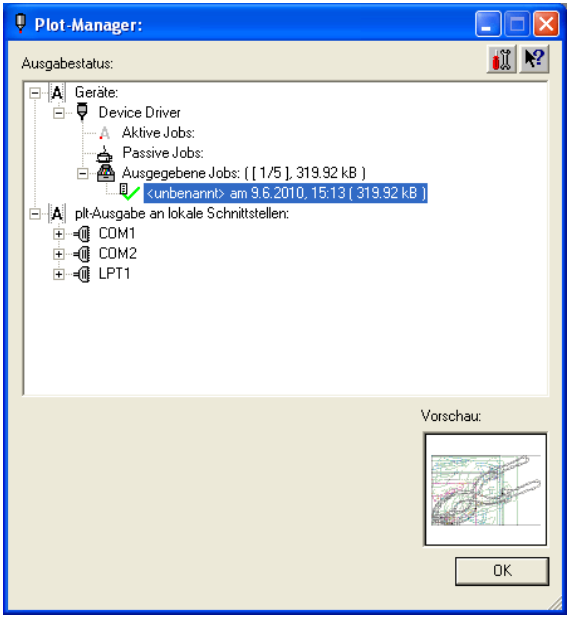


Abb. 7.11-1: Plot-Manager Hauptfenster mit Job-Vorschau unten links

7.11.6 Geräteordner

Jedes Gerät besitzt drei Geräteordner in denen die Jobs angezeigt werden:

Hinweis: Mit Jobs sind auch die Ausgabeaktionen gemeint, die von Hotfoldern oder auf lokalen Schnittstellen durchgeführt werden.

Geräteordner 1

Aktive Jobs
Alle Jobs, die ausgegeben werden sollen, sobald die Maschine bereit ist, werden in diesem Ordner gesammelt. Wenn ein Job fertig ausgegeben wurde, wird der nächste Job ausgegeben. Ist die Option „Vor Ausgabe eines Jobs Meldungsfenster zeigen" aktiviert, wird vor der Ausgabe ein Benachrichtigungsdialog angezeigt.

Geräteordner 2

Passive Jobs
Wenn das Ausgabegerät angehalten wird, so werden alle auszugebenden Jobs in diesen Ordner geschoben.

Geräteordner 3

Ausgegebene Jobs
Hier werden die ausgegebenen Jobs gespeichert. Die Anzahl der gespeicherten Jobs kann im Optionen-Dialog des Geräts angegeben werden. Falls die Anzahl der gespeicherten Jobs erreicht ist, ersetzt der nächste zu speichernde den ältesten vorhandenen Job.

Jobfunktionen

Die Funktionen sind je nach Geräteordner und Gerätetyp, sowie Jobzustand unterschiedlich.

Hinweis: Die Funktionen können über ein Kontextmenü ausgeführt werden.

Funktionen für Jobs an lokalen Geräten:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten
Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem -Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter
Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten
Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

In Datei ausgeben
Hier kann festgelegt werden, ob der Job in eine Datei ausgegeben werden soll.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an Plotserver:

Aktive Jobs
Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an Hotfoldern:

Aktive Jobs
Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an lokalen Schnittstellen:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten
Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem -Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter
Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten
Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

7.11.7 Einstellungen des Plot-Managers

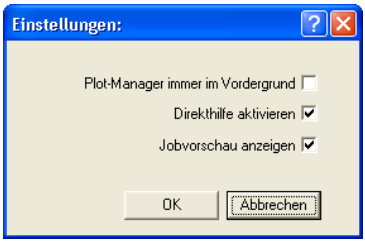


Abb. 7.11-2: Optionale Parameter für den Plot-Manager

Wird die ***Plotmanager immer im Vordergrund-***Option aktiviert, so bleibt das Plot-Manager-Fenster immer im Vordergrund.

Wird die ***Direkthilfe aktivieren***-Option aktiviert, so wird eine kurze Beschreibung zu einem Dialogelement angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Dialogelement verweilt.

Wird die ***Jobvorschau anzeigen-***Option aktiviert, wird ein Vorschaubild der Ausgabedaten angezeigt.

Kommandozeilenparameter

Wenn der Plot-Manager ohne Parameter gestartet wird, überprüft er alle Geräte, ob es Jobs zur Bearbeitung gibt.
Falls ein Job gefunden wurde, wird er ausgeführt. Er beendet sich, wenn keine Jobs gefunden wurden oder alle Jobs bearbeitet wurden.

Wenn beim Aufruf der Parameter **!SPOOL!** angegeben wird, bleibt der Plotmanager aktiv. Er muss dann manuell über einen Mausklick mit der rechten Taste auf das Symbol in der Taskbar beendet werden.

Hotfolder

Mit einem Hotfolder kann ein Verzeichnis überwacht werden. Wenn eine Datei in das zu überwachende Verzeichnis kopiert wird, wird je nach Einstellung eine der folgenden Aktionen automatisch durchgeführt:

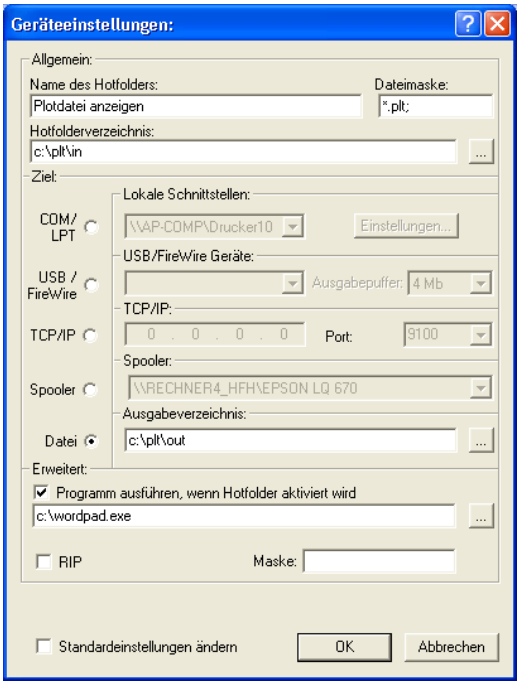


Abb. 7.11-3: Beispiel für Geräteeinstellungen eines Hotfolders

Allgemein

Name des Hotfolders: Hier ist der Name des Hotfolders einzutragen

Dateimaske: Hier werden die Dateinamenserweiterungen angegeben, die Berücksichtigung finden sollen z. B. *.plt.

Hotfolderverzeichnis: Hier wird festgelegt, welches Verzeichnis der Hotfolder überwachen soll.

Ziel

COM/LPT: Die Datei wird an einer lokalen seriellen bzw. parallelen Schnittstelle ausgegeben.

USB: Die Datei wird an einem USB-Gerät ausgegeben. Ein USB-Gerät wird nur dann angezeigt, wenn es mit dem Rechner verbunden ist.

TCP/IP: Die Datei wird an eine TCP/IP-Adresse geschickt. Bei manchen Adressen ist zusätzlich noch die richtige Portnummer einzugeben.

Spooler: Die Datei wird über einen Druckertreiber ausgegeben.

Datei: Die Datei wird in das Ausgabeverzeichnis kopiert. Eine vorhandene Datei gleichen Namens wird überschrieben.

Nach der ausgeführten Aktion wird die Eingabedatei gelöscht.

*Hinweis: Falls als Ausgabe „Datei" eingestellt ist, wird das Programm **nach** dem Kopiervorgang gestartet. In allen anderen Fällen, wird das Programm **vor** der Ausgabe gestartet.*

Erweitert

Programm ausführen, wenn Hotfolder aktiviert wird: Zusätzlich kann ein anderes Programm gestartet werden, das die gerade zu bearbeitende Eingabedatei weiterverarbeiten soll. Der Dateiname wird mit %s gekennzeichnet.

*RIP: N*ur nötig, wenn Pjannto RIP diesen Hotfolder als RIP-Hotfolder benutzt.

Maske: Formatierung des Ausgabedateinamens %File Dateiname; Datum/Uhrzeit: %Y - %d_%H-%M-%S Jahr/Monat/Tag: Stunde/Sekunde/Minute

Standardeinstellungen ändern: Verhindert, dass der Anwender versehentlich die Ausgabeparameter ändert.

7.12 Die *PhotoCUT*-Funktion

PhotoCUT erzeugt Vektoren aus Bitmaps. PhotoCUT berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (*.BMP, *.PCX, *.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter werden können. Das Foto wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jeden dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Foto, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, ... erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

7.12.1 Der PhotoCUT-Dialog

Öffnen Sie den ***PhotoCut***-Dialog, indem Sie gleichnamigen Menüpunkt im ***Werkzeuge***-Menü auswählen.

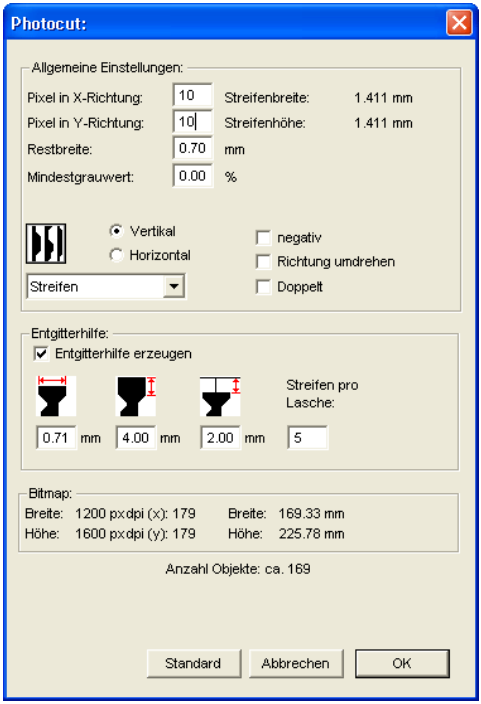


Abb. 7.12-1: Dialog mit Parameter-Setup

Allgemeine Einstellungen

Pixel in X-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der ***Pixel***, die ***in X-Richtung*** zu einem *logischen* Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

Pixel in Y-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der ***Pixel,*** die ***in Y-Richtung*** zu einem logischen Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

Restbreite

Dieser Wert bestimmt die ***Restbreite*** eines Streifens (nur bei Streifen) in mm der Zeilen- bzw. der Spaltengröße.

Kontrast (einstellbar über *Bitmap*-Menü, *Kontrast*)

Durch die Aufteilung der Bitmap in logische Pixel wird die Zeilen- bzw. die Spaltengröße festgelegt. Die Breite des Streifens ist abhängig vom eingestellten Grauwert und dem Kontrast. Die maximale Breite ist Zeilen- bzw. Spaltengröße minus dem Wert der Restbreite.

Entsprechend dem Kontrastwert wird aus dem Graustufenmittelwert die Breite des Streifens ermittelt. Der Kontrast ist das Verhältnis zwischen Weiß und Schwarz in %, d. h. bei 100% Kontrast wird 100% Schwarz auf die maximale und 100% Weiß auf die minimale Streifenbreite abgebildet. Wenn der Kontrast verringert wird, wird 100% Schwarz nur mit z. B. 50% der maximalen Streifenbreite berechnet.

Mindestgrauwert

Der ***Mindestgrauwert*** ist ein Grenzwert für den Grauwert. Zum Beispiel kann damit ein gleichmäßig grauer Bitmap Hintergrund entfernt werden.

Hinweis: Dieser Wert ist nur dann von Bedeutung, wenn eine Grafik dunkler als ihr Hintergrund ist.

Für alle Beispiele wird das folgende Foto als Vorlage dienen: (Standard-Pfad: C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut\Bitmaps\photo.bmp)

Abb. 7.12-2: Vorlage für alle nachfolgenden Ergebnisbeispiele

Negativ

Der Wertebereich der Graustufen wird umgedreht, d. h. aus 100% Schwarz wird 0% Weiß und umgekehrt.

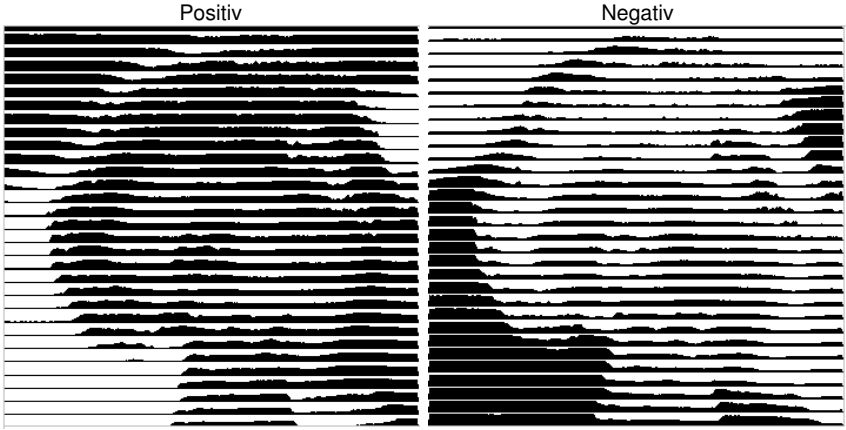


Abb. 7.12-3: Beispiel für die Umkehrung des Wertebereichs

Richtung umdrehen (nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach unten ausgerichtet.

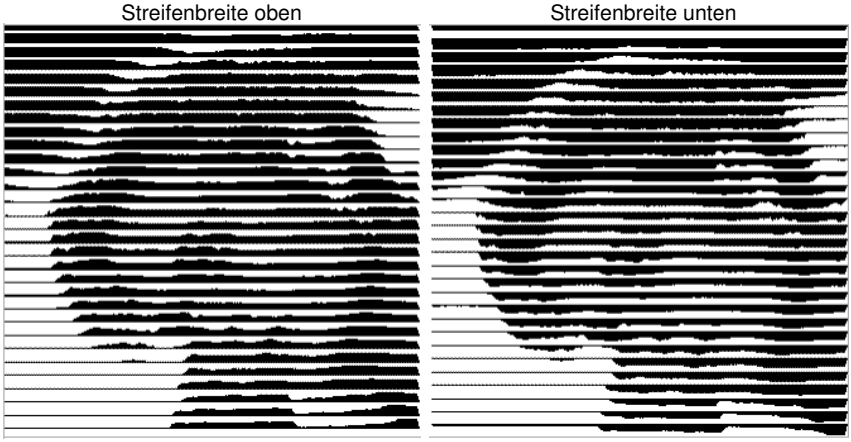


Abb. 7.12-4: Beispiele für die Umkehrung der Streifenbreite

Ausschnitt

Doppelt (Nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach oben *und* unten erstellt.

Abb. 7.12-5: Beispiel für „Doppelt"

Horizontal oder vertikal

Mit den Optionen ***Horizontal*** oder ***Vertikal*** wird die Laufrichtung der Streifen festgelegt.

Bitmap

In dem mit ***Bitmap*** überschriebenen Bereich werden die Dateidaten der Vorlage (des Fotos) angezeigt. Im oberen Bereich wird die ***Breite*** und die ***Höhe*** des Fotos in Pixel, sowie die ***Auflösung*** in dpi angezeigt. Darunter wird die Breite und Höhe des Bildes in Millimetern eingeblendet.

In Abhängigkeit der Funktionen im Bereich ***Allgemeine Einstellungen*** entstehen unterschiedliche Effekte.

Beispiel 1

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 1
Pixel in Y-Richtung = 10
Restbreite = 0

Kontrast = 80
Mindestgrauwert = 0
Richtung = horizontal
Negativ = nicht aktiv
Richtung umdrehen = nicht aktiv
Doppelt = nicht aktiv

Ergebnis

Abb. 7.12-6: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

Beispiel 2

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 3
Pixel in Y-Richtung = 15
Restbreite = 5
Kontrast = 60
Mindestgrauwert = 0
Richtung = horizontal
Negativ = nicht aktiv
Richtung umdrehen = nicht aktiv
Doppelt = nicht aktiv

Ergebnis

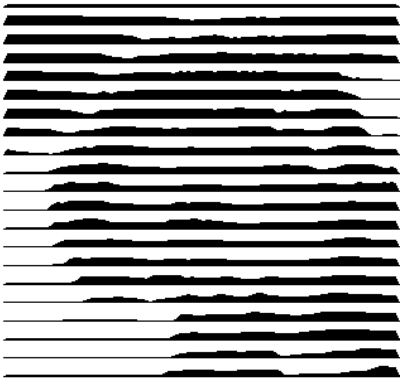


Abb. 7.12-7: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

Anhand der 2 Beispiele ist zu erkennen, dass schon kleine Veränderungen der Werte zu großen Abweichungen beim Ergebnis führen.

Entgitterhilfe

Entgitterhilfe erzeugen

Die Streifen werden an den Enden automatisch aufgedickt, damit das Ergebnis schneller entgittert werden kann.

Streifen pro Laschen

In diesem Feld kann die Anzahl der Streifen, die eine Lasche enthalten soll, eingestellt werden.

Laschenbreite

In diesem Feld definieren Sie die Breite, die eine Lasche haben soll.

Zur Info wir unterhalb dieser Felder die ***voraussichtliche Objektanzahl*** eingeblendet. Dies ist wichtig, um im Vorfeld entscheiden zu können, ob der Zeitaufwand für das Entgittern in einem vernünftigen Verhältnis zum Aufwand steht.

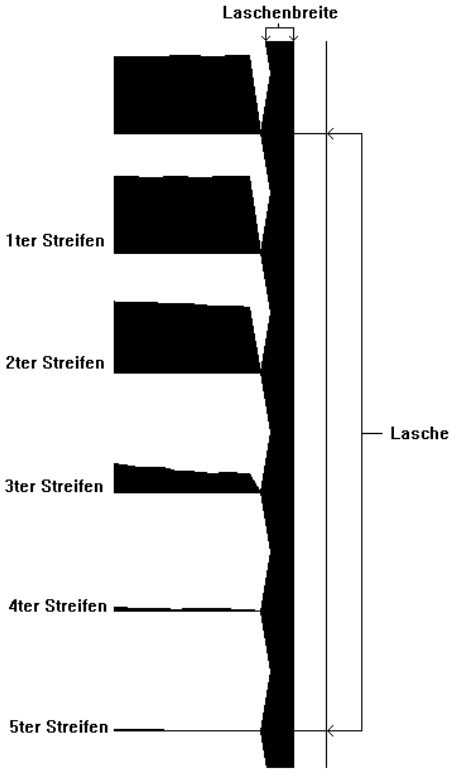


Abb. 7.12-8: Beispiel für Streifen pro Lasche, Laschenbreite und Streifen

Die verschiedenen Modi

In dem PhotoCut-Dialog können Sie zwischen folgenden ***Modi*** wählen: ***Streifen***, ***Rauten***, ***Kreise***, ***Vierecke***, ***Einzelne Rauten***, ***Einzelne Kreise***, ***Einzelne Rechtecke***.

Mit welchem Modus Sie das beste und attraktivste Ergebnis erzielen, ist stark abhängig von der verwendeten Vorlage. Kontrastreiche Vorlagen sind i. d. R. besser geeignet, um optisch interessante Ergebnisse zu ergeben.

Tipp: Die Bildschirmdarstellung zeigt nur selten eine Darstellung, die eine sichere Beurteilung des Ergebnisses ermöglicht. Drucken Sie deshalb das Ergebnis auf Ihrem Drucker aus. Jetzt können Sie das Ergebnis des Vorganges relativ genau beurteilen und laufen nicht Gefahr teurer Material zu verschwenden!

8 Add Ons

8.1 Job-Manager

Der Job-Manager ist ein mächtiges Werkzeug zur Dateiverwaltung. Schnell wissen, wo sich welche Datei befindet und welcher Job zu welchem Kunden gehört ist mit dem Job-Manager kein Problem!

8.1.1 Einleitung

Die wichtigsten Funktionen des Job-Managers sind über das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste oder über Tastenkürzel abrufbar. Dies garantiert ein schnelles und komfortables Arbeiten.

Der Job-Manager erlaubt die Suche nach Dateien in ausgewählten Verzeichnissen und mit editierbaren Abfragemasken. Wird ein neuer Job erstellt oder ein vorhandener Job bearbeitet und in den vorher eingestellten Suchpfaden abgespeichert, zeigt der Job-Manager diesen Job nach dem nächsten Start an. Der Job-Manager kann Backups der Bilddaten erzeugen, welche zur Archivierung auf CD-ROM oder DVD gebrannt werden können. Bei einem Backup wird automatisch eine vollständige Version des Job-Managers mit abgelegt, so dass die Bilddaten auf jedem beliebigen Rechner oder Netzwerk benutzt werden können.

8.1.2 Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Nach dem Starten des Job-Managers erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

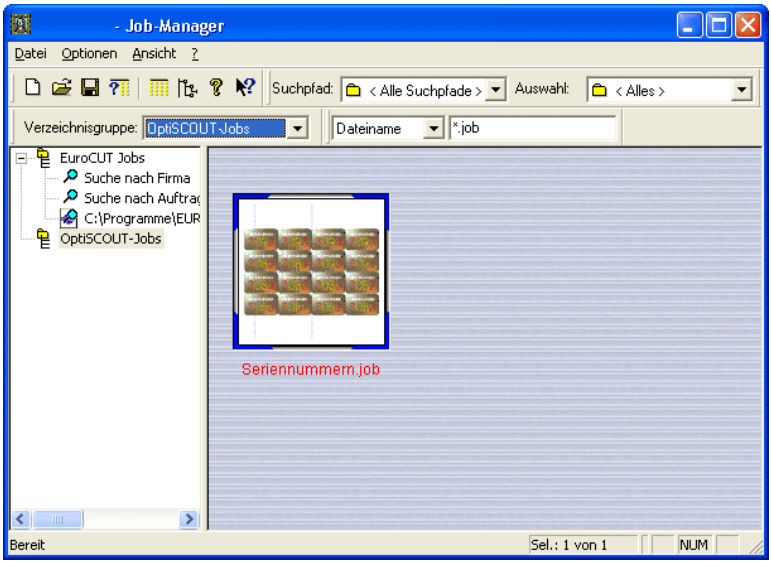


Abb. 8.1-1: Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Die ***Job-Manager***-Symbolleiste, welche in Abb. 8.1-2 dargestellt wird, kann über das ***Ansicht***-Menü und den ***Symbolleiste***-Menüpunkt ein- oder ausgeschaltet werden. Im vorderen Teil der Leiste befinden sich die wichtigsten Funktionen zur Dateibearbeitung. Dahinter kann der ***Dateien suchen***-Dialog geöffnet, die Baumansicht und die -struktur ein- und ausgeschaltet werden. ***Info-über…*** öffnet einen Dialog, in welchem die Job-Manager-Version, die Anzahl der Bilder, sowie der benötigte Speicherplatz angezeigt werden. Das Betätigen der letzten Schaltfläche öffnet die Job-Manager-Hilfe.

Hinweis: Sollen mehr Vorschaubilder im Vorschaufenster angezeigt werden, kann die Baumansicht ausgeschaltet werden oder mit der „-"-TASTE (Minus auf dem Nummernblock) können die Vorschaubilder verkleinert werden bzw. mit der „ "-Taste vergrößert dargestellt werden.

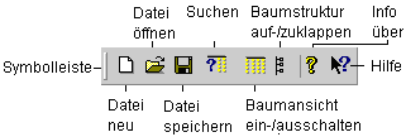


Abb. 8.1-2: Job-Manager-Toolbar

Im ***Verzeichnisgruppen***-Fenster werden alle vorhandenen Verzeichnisgruppen mit ihren Suchpfaden angezeigt. Beim ersten Start des Job-Managers steht in diesem Auswahlfeld nur die Verzeichnisgruppe CoCut Jobs. Ein- oder ausgeblendet wird das Auswahlfenster über den Menüpunkt ***Verzeichnisgruppen*** im ***Ansicht***-Menü.

Hinweis: Die wichtigsten Menüpunkte sind auch über das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste (in der Baumansicht) abrufbar.

Daneben befindet sich ein weiteres Auswahlfeld

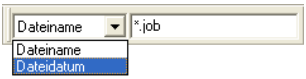


Abb. 8.1-3: Auswahlfeld Sprung

Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl.

1. Wird ***Dateiname*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der Buchstabe a eingegeben, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der mit einem a beginnt.
2. Wird ***Dateidatum*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der 4. Januar 2007 als Startdatum gewählt, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der an diesem Datum erstellt worden ist.

Ein- oder ausgeblendet wird dieses Auswahlfenster über das ***Ansicht***-Menü und hier den ***Suchmaske***-Menüpunkt.

Im linken Bereich unterhalb der Verzeichnisgruppenanzeige befindet sich das Verzeichnisgruppenfenster. Hier werden alle Verzeichnisgruppen, deren Suchpfade, sowie

alle Suchen angezeigt.

Rechts daneben befindet sich das Job-Manager Vorschaufenster, in welchem die gefundenen Vorschaubilder der Dateien, der ausgewählten Verzeichnisgruppen oder Suchpfade, angezeigt werden.

Die Job-Manager ***Suchmaske***.

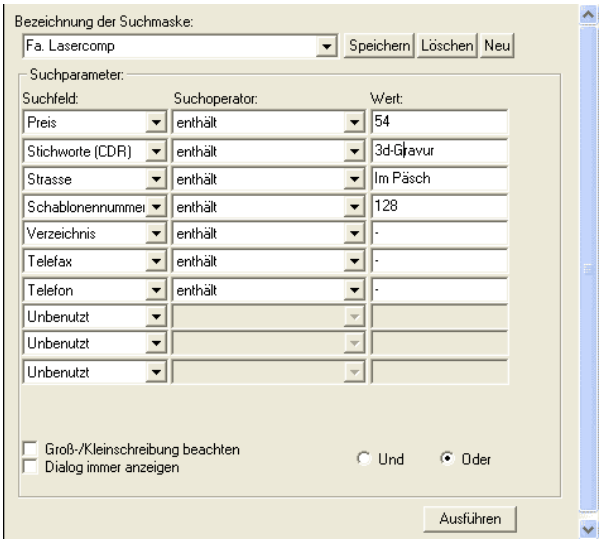


Abb. 8.1-4: Beispiel für eine Abfrage über die Suchmaske

Hier können eigene Suchmasken definiert und editiert werden.

Hinweis: Beim ersten Start des Job-Managers wird die Suchmaske nicht angezeigt. Ein- oder ausgeblendet wird diese Suchmaske über das ***Ansicht-****Menü und hier den Menüpunkt* ***Suchmaskenansicht****.*

Zwei Suchmasken stehen dem Anwender nach dem ersten Start des Job-Managers zur Verfügung.

Suchmaske 1: Suche nach ***Firma***
Suchmaske 2: Suche nach ***Auftrags-Nr.***

Firma und ***Auftrags-Nr.*** sind Felder aus der CoCut **Job-Info**. siehe Kapitel 7.10: Die *Job-Info*

Die ***Suchpfadanzeige*** zeigt alle vorhandenen, sowie alle neu angelegten Suchpfade an.

Abb. 8.1-5: Suchpfad Auswahllisten

In dem Feld ***Auswahl*** kann eingestellt werden mit welcher Abfrageoption der ausgewählte Suchpfad durchsucht werden soll.

Ein- oder ausgeblendet wird die ***Pfadauswahl*** über das ***Ansicht***-Menü und hier den Menüpunkt ***Pfadauswahl***.

Einzelne oder mehrere Vorschaubilder markieren

Ein Vorschaubild wird markiert, indem der Mauscursor auf das entsprechende Vorschaubild positioniert und die linke Maustaste gedrückt wird. **Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster**

Mehrere Jobs können auf zwei Arten markiert werden

1. Mehrere Jobs einzeln markieren

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und markieren Sie die entsprechenden Vorschaubilder nacheinander mit der linken Maustaste

2. Mehrere aufeinanderfolgende Jobs markieren

Halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und markieren Sie das erste und das letzte Vorschaubild der Vorschaubilder welche ausgewählt werden sollen.

Auffinden eines bestimmten Vorschaubildes im Job-Manager-Fenster

Bei einer Vielzahl von Vorschaubildern ist es oft schwierig schnell ein bestimmtes Vorschaubild zu finden.

Im Vorschaufenster stehen Ihnen hierzu zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Betätigen der Tasten a-z:

Wird zum Beispiel die Taste „a" betätigt, so wird automatisch das erste Vorschaubild, dessen Dateiname mit einem „a" beginnt, angezeigt.

2. Intelligente Scroll-Leiste

Positionieren Sie den Mauscursor auf der Scroll-Schaltfläche und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Scroll-Schaltfläche nach oben oder unten, wird der Jobname des gerade aktiven Jobs angezeigt.

Haben Sie den gesuchten Job gefunden, lassen Sie die Maustaste wieder los. Im Vorschaufenster wird jetzt der so ausgewählte Job, als erster in der linken oberen Ecke des Vorschaufensters, angezeigt.

8.1.3 Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster

Hinweis: Der Mauscursor befindet sich auf dem blauen Hintergrund!

Das Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen im Vorschaufenster. Das Kontextmenü des Vorschaufensters öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor im farbig unterlegten Bereich des Vorschaufensters positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

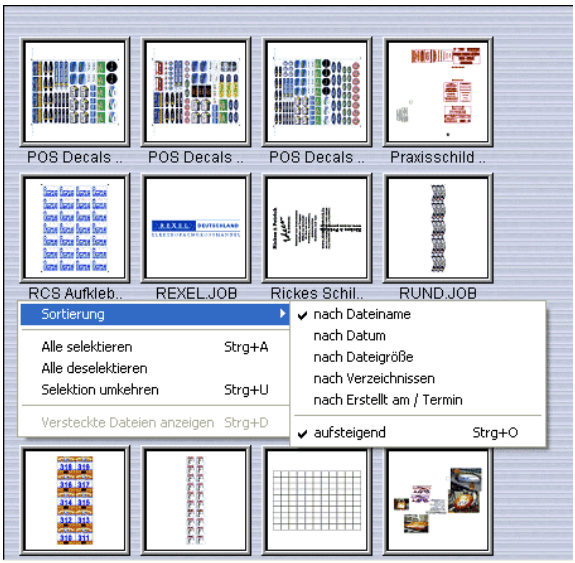


Abb. 8.1-6: Kontextmenü der rechten Maustaste aktiviert auf dem blauen Hintergrund

Sortierung

Im ***Sortierung***-Menü stehen die folgenden Funktionen zur

Auswahl:

Nach Dateiname

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateiname***, so werden alle Vorschaubilder nach ihrem Dateinamen sortiert.
Die Datei deren Name mit einem „**A**" beginnt steht an der ersten Stelle oder wenn *keine* Datei mit „**A**" beginnt, dann der nächste Buchstabe des Alphabetes.

Beispiel: In einem Verzeichnis liegen vier Dateien, welche nach ihrem Dateinamen sortiert werden sollen.

meyer.job, müller.job, wagner.job, weller.job

Da kein Dateiname mit „**A**" beginnt wird der nächste des Alphabetes angezeigt, in unserem Fall Meyer, dann würde Müller folgen Wagner und Weller würden den Schluss bilden.

Nach Datum

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Datum***, dann werden alle Vorschaubilder nach ihrem Erstellungsdatum oder, wenn sie verändert wurden, nach dem Datum der letzten Änderung sortiert.

Nach Dateigröße

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateigröße***, dann werden alle Vorschaubilder nach ihrer Dateigröße sortiert.

Nach Verzeichnissen

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Verzeichnissen***, so werden alle Vorschaubilder nach der Reihenfolge sortiert, wie sie in den Verzeichnissen des ausgewählten Suchpfades gefunden werden.

Beispiel: Die in folgendem Suchpfad liegenden Dateien sollen nach der Verzeichnis-Reihenfolge durchsucht werden.

Z:\eins\zwei\drei\…

In obigem Beispiel würden zuerst die Vorschaubilder der Dateien angezeigt werden, welche sich im Verzeichnis *eins* befinden würden, dann die aus *zwei*, usw.

Aufsteigend kann auf alle oben aufgeführten Menüpunkte angewendet werden. Wird zum Beispiel *nach Dateigröße* als Sortierung ausgewählt und ***aufsteigend*** aktiviert, so werden alle Vorschaubilder der in diesem Suchpfad liegenden Jobs beginnend beim Kleinsten angezeigt.

Alle selektieren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche sich in der ausgewählten Verzeichnisgruppe befinden selektiert.

Alle deselektieren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren deselektiert.

Selektion umkehren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren, deselektiert oder umgekehrt.

Versteckte Dateien anzeigen

Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn in einer Verzeichnisgruppe, nach Dateien gesucht wurde, welche das Suchkriterium nicht erfüllt haben und nicht angezeigt werden.

Beispiel: Eine Verzeichnisgruppe enthält 30 Dateien. Zehn dieser Dateien beginnen mit dem Buchstaben „**A**". Die restlichen 20 Dateien beginnen mit irgendwelchen anderen Buchstaben. Nun wird eine Suche definiert, die nach allen Dateien sucht, deren Dateiname mit einem „**A**" beginnt. Als *Ergebnis* dieser Suche werden die 10 Dateien angezeigt, deren Dateiname mit einem „**A**" beginnt. Die restlichen 20 Dateien werden *nicht* im Vorschaufenster angezeigt.

Wird der Menüpunkt ***Versteckte Dateien*** anzeigen ausgewählt, so werden alle Dateien angezeigt, die in dieser Verzeichnisgruppe liegen.

8.1.4 Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster

*Hinweis: Der Mauscursor befindet sich **auf** einem Vorschaubild!*

Dieses Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen der Dateiverarbeitung. Dieses Kontextmenü öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor auf einem Vorschaubild positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

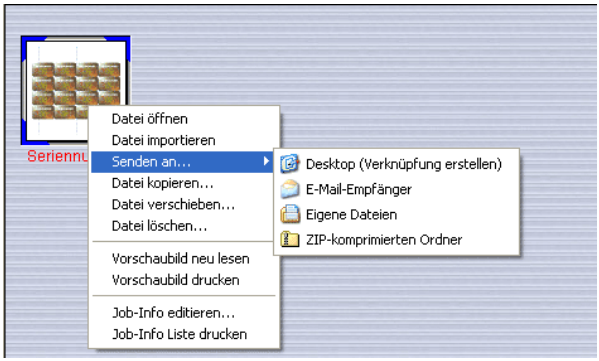


Abb. 8.1-7: Kontextmenüs mit markierter Dateivorschau

Datei öffnen

Öffnet die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Datei importieren

Importiert die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Senden an…

Desktop (Verknüpfung erstellen)

Erstellt eine Verknüpfung auf dem Windows Desktop mit der ausgewählten Datei.

EMail-Empfänger

Startet das Standard eMail-Programm (falls vorhanden) und bereitet eine eMail mit der Datei als Anhang vor.

Eigene Dateien

Kopiert die ausgewählte Datei in den Windows Ordner „Eigene Dateien"

ZIP-komprimierten Ordner

Hinweis: Wird nur angezeigt, wenn z. B. WinZIP installiert ist.

*Das **Senden an**-Menü ist beliebig erweiterbar und könnte auch einen Hotfolder als Ziel haben!*

Datei kopieren…

Kopiert die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei verschieben…

Verschiebt die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei löschen…

Löscht die ausgewählte(n) Datei(en) und legt diese im Papierkorb ab.

Hinweis: Werden die Dateien aus dem Papierkorb gelöscht, so können sie nicht wieder hergestellt werden.

Vorschaubild neu lesen

Die Vorschaubilder werden neu gelesen.

Vorschaubild drucken

Vorschaubilder werden gedruckt

Menübefehle nur für CoCut-Jobs:

Jobinfo editieren und ***Jobinfo drucken***

8.1.5 Referenzteil Job-Manager

8.1.5.1 Das JM *Datei*-Menü

8.1.5.1.1 Der Neu…-Befehl

Mit dem ***Neu…***-Befehl öffnen Sie eine neue Job-Manager Ansicht. Der Job-Manager Desktop und die Arbeitsfläche werden mit den Standardeinstellungen geöffnet.

Hinweis: Suchpfade, -masken und Einstellungen müssen neu definiert werden.

8.1.5.1.2 Der Öffnen…-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im Job-Manager Format (*.jmn) auf Ihrer Festplatte oder auf einem mobilen Datenträger abgespeichert wurden, auf die Job-Manager Arbeitsfläche geladen.

8.1.5.1.3 Der Speichern-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten und es wird kein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet, sondern der Job wird direkt in das vorherige Verzeichnis geschrieben.

Hinweis: Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass diese Datei nicht wieder hergestellt werden kann.

Beim ersten Speichern eines Jobs wird immer ein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet. Hier kann das gewünschte ***Zielverzeichnis*** in dem der Job gespeichert werden soll, sowie der ***Dateiname*** des Jobs angegeben werden.

8.1.5.1.4 Der Speichern unter…-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie eine neue Datei unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein von Ihnen gewünschtes Zielverzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder eines Verzeichnisses bereits bestehender Dateien.

Tipp: Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der aus Teilen eines bereits bestehenden Jobs aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht. Dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** *und Sie können die neue Datei unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis abspeichern.*

Hinweis: Der ***Speichern unter…****-Befehl ist auch dann zu wählen, wenn Sie die aktuelle Datei auf einen mobilen Datenträger speichern wollen.*

8.1.5.1.5 Der Festplatten durchsuchen...-Befehl

Der ***Festplatten durchsuchen…***-Befehl öffnet den Job-Manager ***Dateien Suchen***-Dialog. Dieser Dialog ermöglicht das Auffinden aller auf Ihrem PC oder im Netzwerk befindlichen

Grafik-, Text- oder auch sonstiger Dateien. Gesucht werden kann standardmäßig nach den unter ***Suchen nach:*** stehenden Formaten.

Hinweis: Soll nach weiteren Formaten gesucht werden, so können diese im ***Optionen-****Menü und hier im Menüpunkt* ***Dateiformate*** *in den Job-Manager eingetragen werden.*

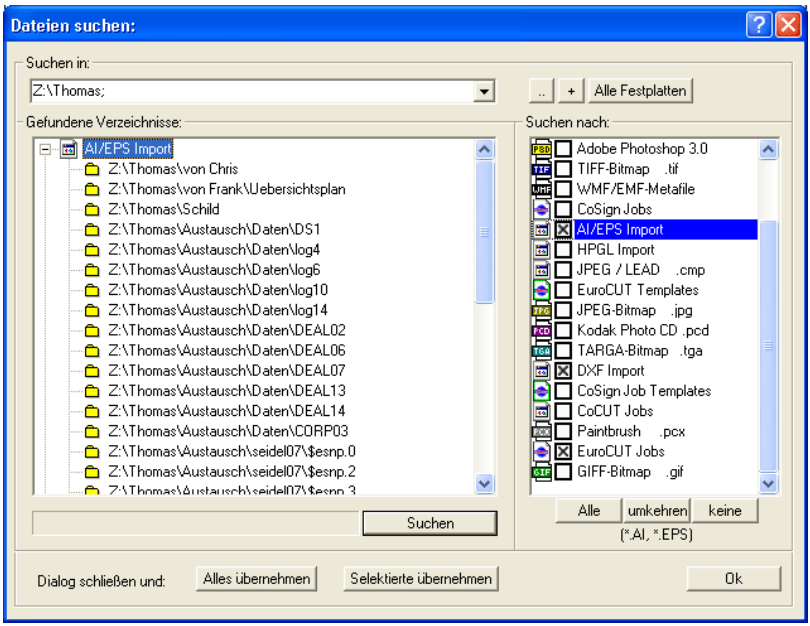


Abb. 8.1-8: Der Dateien suchen-Dialog mit Formatauswahl (rechte Spalte)

Im oberen Bereich des Dialoges befindet sich die mit ***Suchen in*** überschriebene Eingabezeile. Hier können Sie das gewünschte Verzeichnis, die Festplatte oder das Netzlaufwerk auswählen, welches durchsucht werden soll.

Das Betätigen der ***Alle Festplatten***-Schaltfläche trägt automatisch alle lokalen Festplatten Ihres Systems in die Eingabezeile ein.

Das Auswahl-Fenster, welches mit ***Suchen nach*** überschrieben ist, dient zur Auswahl bestimmter Datei-Formate. Voreingetragen sind hier alle Formate, die der Job-Manager nach einer Neuinstallation standardmäßig zur Verfügung stellt. Werden neue Dateiformate im Job-Manager angelegt, so werden auch diese hier angezeigt und können ausgewählt werden.
Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf ein bestimmtes Format aktiviert dieses. Wird nochmals ein Doppelklick mit der linken Maustaste darauf ausgeführt, so wird das zuvor aktivierte Format deaktiviert.

Die **drei Schaltflächen unterhalb des Fensters** dienen zur schnelleren Auswahl oder Deaktivierung von Dateiformaten.

So können mir der ***Alle***-Schaltfläche alle vorhandenen Formate in die Suche einbezogen werden.

Die ***keine***-Schaltfläche deaktiviert alle zuvor markierten Formate und die ***umkehren***-Schaltfläche kehrt die Auswahl um.

Die Suche wird gestartet, in dem die ***Suchen***-Schaltfläche betätigt wird.

Gefundene Verzeichnisse

In dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschrieben Feld werden nach der Suche alle gefundenen Pfade angezeigt.

Die gefundenen Dateien werden nach Formaten sortiert angezeigt, d. h. alle gefundenen TIFF-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfaden, werden unter **TIFF-Bitmap .tif** abgelegt. Alle gefundenen JPEG-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfad, werden unter **AI/EPS Import** abgelegt. Wird jetzt ein Klick mit der linken Maustaste auf das „ ” (PLUS)-Zeichen vor **AI/EPS Import** durchgeführt, dann werden alle Verzeichnisse angezeigt, in denen AI- oder EPS-Dateien gefunden wurden.

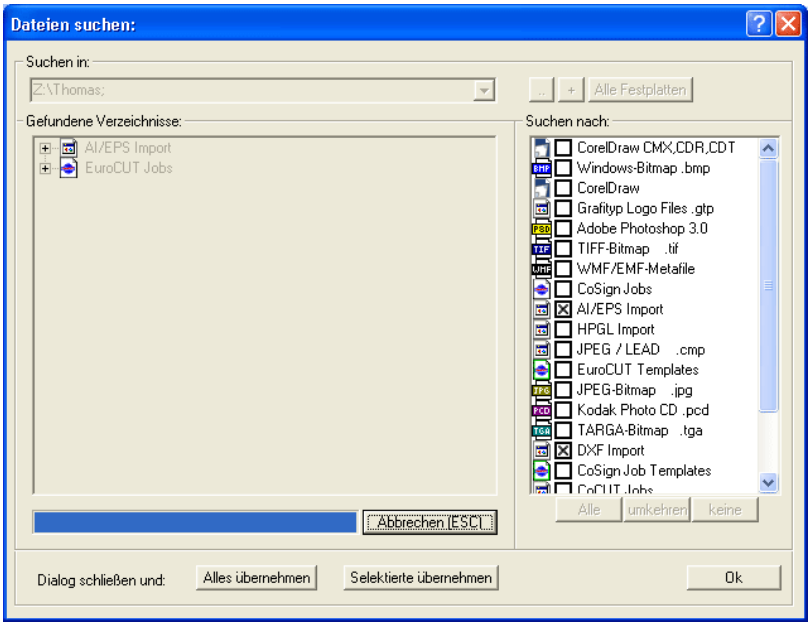


Abb. 8.1-9: Dateien suchen-Fenster während der Suche

In obiger wird der ***Dateien suchen…***-Dialog während einer Suche gezeigt. Die ***Suchen***-Schaltfäche wird während einer Suche durch die ***Abbrechen (ESC)***-Schaltfläche ersetzt. Links neben der Schaltfläche befindet sich die Statusanzeige der Suche.

Hinweis: Wird die Suche abgebrochen, so werden nur die Verzeichnisgruppen und Pfade angezeigt, welche bis zur Unterbrechung der Suche gefunden wurden.

In der Abbildung sieht man in dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschriebenen Ausschnitt, dass nach erfolgreicher Suche, zwei Gruppen angezeigt werden. Gruppen erkennt man an dem „ ” (PLUS)-Zeichen vor dem Gruppennamen.

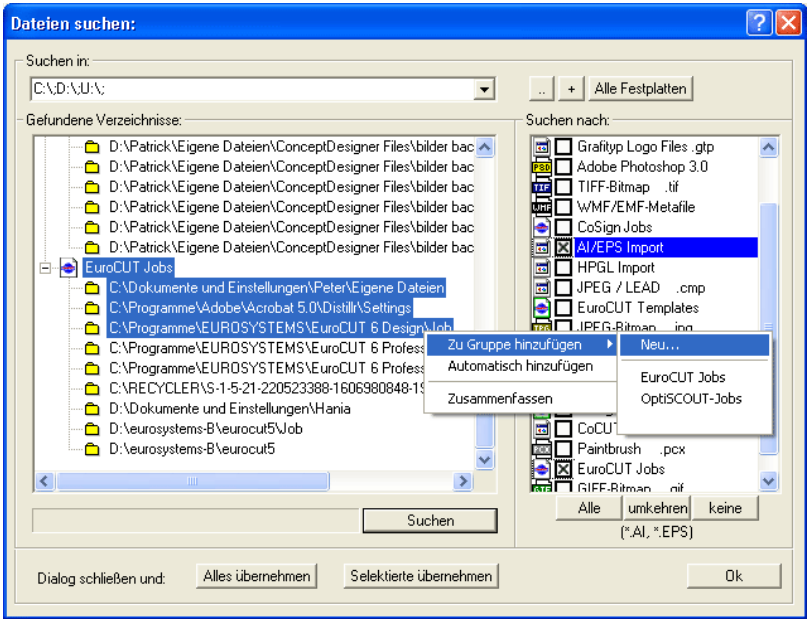


Abb. 8.1-10: Gruppendialog bei der Datei-Suche

Mehrere Verzeichnisse *einzeln* markieren Sie in diesem Dialog, indem Sie die gewünschten Verzeichnisse, bei gedrückt gehaltener STRG-Taste, mit einem Klick der linken Maustaste auswählen.

Mehrere Verzeichnisse *untereinander* markieren Sie, indem Sie den Mauscursor auf das erste Verzeichnis der zu markierenden bewegen und einmal die linke Maustaste drücken. Dann drücken Sie die UMSCHALT-Taste und halten diese gedrückt. Markieren Sie nun mit der linken Maustaste das letzte Verzeichnis und die ganze Gruppe ist markiert.

Wird nun die rechte Maustaste gedrückt, so wird das so genannte kontextsensitive Menü geöffnet.

Wird der erste Menüpunkt *zu Gruppe hinzufügen* ausgewählt, wird ein weiteres Popup Menü geöffnet und die markierten Verzeichnisse können zu einer bestehende Gruppe hinzugefügt oder in eine neue Gruppe gespeichert werden. Bereits bestehende Gruppen werden im unteren Teil dieses Popupmenüs angezeigt, hier z. B. CoCut Jobs.

Abb. 8.1-11: Namensvergabe für Verzeichnisgruppen

Einen neuen Namen für eine Gruppe vergeben Sie, in dem Sie den gewünschten Namen einfach in das Eingabefeld schreiben und den Dialog mit OK bestätigen.
Die Verzeichnisse werden dann unter diesem Namen in das Fenster der Verzeichnisgruppen des Job-Managers übernommen werden.

Automatisch hinzufügen

Wird der ***Automatisch hinzufügen***-Menüpunkt ausgewählt, so wird vollautomatisch eine neue Verzeichnisgruppe hinzugefügt, die dasselbe Verzeichnis enthält, z. B. wird ein Verzeichnis oder mehrere aus der Gruppe AI/EPS Import markiert und es wird ***Automatisch hinzufügen*** ausgewählt, dann wird eine neue Verzeichnisgruppe namens AI/EPS Import angelegt und die ausgewählten Verzeichnisse in diese Verzeichnisgruppe geschrieben.

Hinweis: Der Menüpunkt Zusammenfassen ist nur dann aktiv, wenn mindestens zwei Verzeichnisse ausgewählt sind. Es können nur Verzeichnisse zusammengefasst werden, die in derselben Gruppe liegen.

Die Anwendung dieses Menüpunktes ist dann besonders sinnvoll, wenn mehrere Verzeichnisse dieselbe Struktur haben.

Hinweis: Alle zusammengefassten Verzeichnisse werden als nur ein Verzeichnis betrachtet, d. h. wenn später im Hauptfenster des Job-Managers, z. B. Suchabfragen für das Verzeichnis erstellt werden, dann gelten diese für alle in zusammengefassten Verzeichnisse. Die zusammengefassten Verzeichnisse können nicht mehr einzeln behandelt werden.

Alles übernehmen

Wird die ***Alles übernehmen***-Schaltfläche betätigt, so werden alle gefundenen Verzeichnisse in das Job-Manager Fenster übernommen.

Selektierte übernehmen

Wird die ***Selektierte übernehmen***-Schaltfläche betätigt, so werden alle markierten Verzeichnisse in das Job-Manager-Fenster übernommen.

8.1.5.1.6 Druckereinrichtung

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der ***Druckeinrichtung***-Dialog geöffnet. Hier erhalten Sie eine Auflistung aller Drucker, welche auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie hier den von Ihnen gewünschten Drucker aus. Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die ***Eigenschaften***-Schaltfläche.

Hinweis: Der Druck-Dialog, der durch Betätigen die Einrichten-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber.

8.1.5.1.7 Beenden

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so wird der Job-Manager geschlossen und die letzten Änderungen werden gespeichert.

8.1.5.2 Das JM *Optionen*-Menü

8.1.5.2.1 Verzeichnisgruppe hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert wird der folgende Dialog geöffnet:

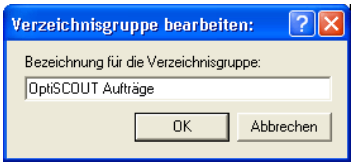


Abb. 8.1-12: Dialog zur Namensvergabe einer neuen Gruppe

In die mit ***Bezeichnung für die Verzeichnisgruppe*** überschriebene Befehlszeile tragen Sie den Namen für die neue Verzeichnisgruppe ein und übernehmen die Eingabe mit OK. Das Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche verwirft die Eingabe, ohne eine neue Verzeichnisgruppe anzulegen.

Hinweis: Dieser Menüpunkt steht Ihnen auch im Kontextmenü der rechten Maustaste zur Verfügung.

8.1.5.2.2 Suchpfad hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, wird der ***Suchpfad hinzufügen***-Dialog geöffnet.

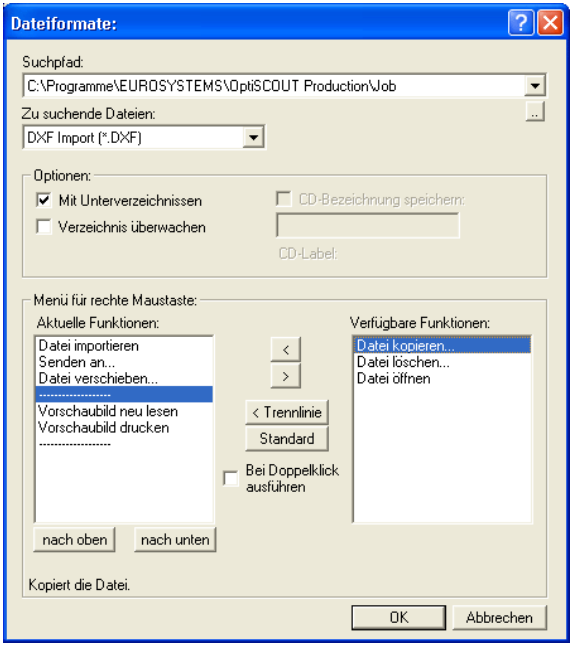


Abb. 8.1-13: Dialog zum Hinzufügen neuer Suchpfade

Im oberen Teil des Dialoges wird der Suchpfad eingetragen. Rechts daneben befindet sich ein Dreieck dessen Spitze nach unten zeigt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Dreieck, dann werden alle bestehenden Suchpfade angezeigt.

Zu suchende Dateien

Unter „***Zu suchende Dateien"***: wählen Sie das Format aus, nach welchem das zuvor eingestellte Verzeichnis durchsucht werden soll.

In dem mit ***Optionen*** überschriebenen Bereich können die folgenden Einstellungen durchgeführt werden:

Wird ***mit Unterverzeichnissen*** aktiviert, dann werden alle Unterverzeichnisse des zuvor eingestellten Verzeichnisses mit durchsucht.

*Hinweis: Die **Verzeichnis überwachen**-Funktion ist hier nicht aktiv, weil nur einzelne Verzeichnisse überwacht werden können.*

Verzeichnis überwachen

Wird die Funktion ***Verzeichnis überwachen*** ausgewählt, dann wird das entsprechende Verzeichnis überwacht, d. h. wenn eine neue Datei in diesem Verzeichnis gespeichert wird, erkennt der Job-Manager dies automatisch und zeigt die neue Datei mit an.

*Hinweis: Die Funktionen **CD-Bezeichnung speichern** und **CD-Label** sind nur dann aktiv, wenn Dateien von einer CD gesucht werden.*

Im unteren Bereich des Dialoges kann das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste mit verschiedenen Funktionen belegt werden.

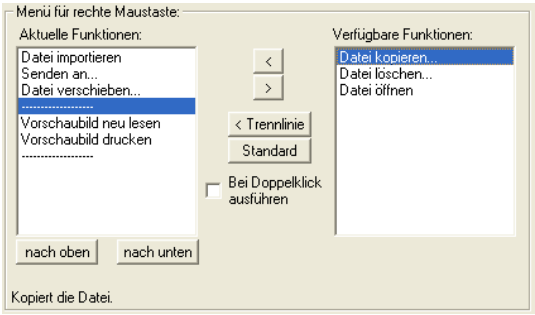


Abb. 8.1-14: Ausschnitt aus dem Dateiformat-Dialog

Unter ***aktuelle Funktionen*** werden die Funktionen aufgelistet, die im Kontextmenü zur Verfügung stehen. Jeder Suchpfad kann mit seinem eigenen Kontextmenü versehen werden.

Beispiel: Ein Suchpfad enthält nur Dateien, welche per eMail verschickt werden sollen. Hier würden als Kontextmenü zwei Funktionen reichen. Als erste Funktion würde man ***Öffnen*** wählen, um die zu verschickende Datei noch einmal zu prüfen. Als zweite Funktion würde man sich für ***Senden an…*** entscheiden. Die restlichen Funktionen werden hier nicht benötigt.

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links *verschiebt* Funktionen zu den „Aktuellen Funktionen". ***Aktuelle Funktionen*** sind die Funktionen, die später im Kontextmenü zur Verfügung stehen

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links verschiebt Funktionen auf die Seite der „Verfügbaren Funktionen". ***Verfügbare Funktionen*** sind Funktionen, die später nicht im Kontextmenü zur Verfügung stehen.

Die ***Trennlinie***-Schaltfläche dient zum Einfügen von Trennlinien zwischen einzelnen Funktionen, wodurch eine übersichtlichere Gestaltung des Kontextmenüs erreicht werden kann.

Wurde das Standard Kontextmenü geändert, d. h. verschiedene Funktionen herausgenommen, so kann der Originalzustand des Kontextmenüs durch Betätigen der ***Standard***-Schaltfläche wieder hergestellt werden.

Wird die Option ***Bei Doppelklick ausführen*** aktiviert, so wird die Funktion des Kontextmenüs nur bei einem Doppelklick der rechten Maustaste ausgeführt.

Mit der Schaltflächen ***nach oben*** oder ***nach unten*** können Menüpunkte oder Trennlinien an beliebige Positionen verschoben werden.

8.1.5.2.3 Dateiformate

Über den ***Dateiformate…***-Menüpunkt können neue Formate in die Liste Dateiformate des Job-Managers aufgenommen und wieder gelöscht werden.

*Hinweis: Neu hinzugefügte Formate werden im Vorschaufenster **ohne** Vorschau, nur mit ihrem Dateinamen, angezeigt.*

Abb. 8.1-15: Hinzufügen oder Löschen von Dateiformaten

Im linken Bereich des Dialoges werden bestehenden Formate angezeigt und neue Formate eingetragen. Rechts daneben wird die Endung, das Suffix, des jeweiligen Formates angezeigt. Darunter kann die Rahmenfarbe der Vorschaubilder, sowie die Selektionsfarbe per Doppelklick in das Farbfeld festgelegt werden.

Hinweis: Nur neu definierte Formate können auch wieder gelöscht werden.

8.1.5.2.4 Font einstellen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet:

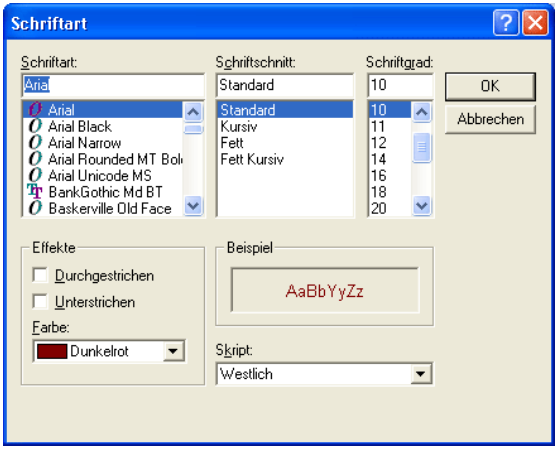


Abb. 8.1-16: Schriftauswahl für das Vorschaufenster

Im oberen Teil des Dialoges können die ***Schriftart***, der ***Schriftschnitt*** und der ***Schriftgrad*** der Bildunterschriften der Vorschaubilder im Vorschaufenster eingestellt werden.

Im unteren Teil des Dialoges können zusätzlich weitere Einstellungen durchgeführt werden. So kann die Bildunterschrift ***durchgestrichen*** oder ***unterstrichen*** dargestellt oder die Schrift***farbe*** frei gewählt werden. Dies alles dient der besseren optischen Erkennung bzw. Unterscheidung der Vorschaubilder.

Unter Skript kann ausgewählt werden, welche Darstellung der Unterschrift bevorzugt wird. So würde zum Beispiel ein Engländer westlich wählen und ein Araber arabisch.

8.1.5.2.5 Sprache einstellen…

Hier kann ausgewählt werden in welcher Sprache die Menüs und Dialoge des Job-Managers erscheinen sollen. Klicken Sie einfach auf den Pfeil, der nach unten zeigt und wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

Hinweis: Eine Auswahl ist nur dann möglich, wenn mehr als eine Programmsprache zur Verfügung steht.

8.1.5.2.6 Backup erzeugen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der Backup-Dialog geöffnet:

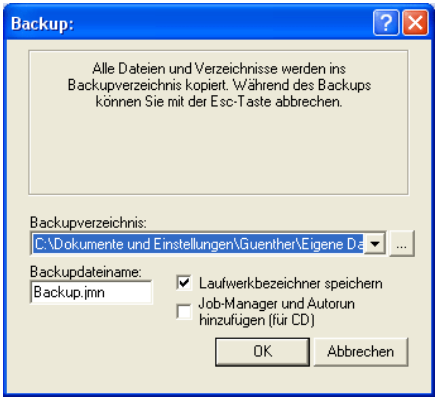


Abb. 8.1-17: Parameter Setup im Backup-Dialog

Wählen Sie in dem mit ***Backupverzeichnis*** überschriebenen Eingabefeld das Verzeichnis oder den Datenträger aus, in das die Daten gesichert werden sollen.

Darunter wird im Feld ***Backupdateiname*** der Dateiname des Backups eingetragen.

*Hinweis: Backup-Dateien haben immer die Endung *.jmn.*

Rechts daneben kann ausgewählt werden, ob die Laufwerksbezeichner (z. B.: C:) mit gespeichert werden sollen oder nicht.

Hinweis: Standardmäßig ist diese Option abgeschaltet. Aktiviert werden sollte diese Option nur dann, wenn zwei Pfade mit den selben Suchverzeichnissen, aber unterschiedlichen Laufwerksbezeichnern vorhanden sind, damit diese vom Backup-Modul unterschieden werden können.

Wird die Option ***Job-Manager und Autorun hinzufügen (für CD)*** aufbereiten aktiviert, dann werden die Daten und der Job-Manager selbst auf mit auf den Datenträger kopiert.

Hinweis: Der Backup kann jederzeit mit der ESC-Taste unterbrochen werden.

8.1.5.2.7 Alle Gruppen löschen

Mit dieser Funktion werden alle Verzeichnisgruppen gelöscht.

8.1.5.2.8 Vorschaucache löschen

Die Vorschaubilder, die der Job-Manager erzeugt werden in einem Zwischenspeicher (Cache) gespeichert, damit schneller auf sie zugegriffen werden kann.

Wann sollte der Vorschaucache gelöscht werden?

Der ***Vorschaucache*** sollte dann gelöscht werden, wenn eine *.jmn-Datei gelöscht wurde. Die Suchpfade und Verzeichnisse der Vorschaubilder existieren nicht mehr, die Bildinformationen stehen noch im Cache, werden jedoch nicht mehr benötigt.

Hinweis: Wird der Vorschaucache gelöscht, so müssen die Vorschaubilder der einzelnen Suchpfade im Vorschaufenster wieder neu eingelesen werden, was je nach Anzahl der Vorschaubilder einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

8.1.5.3 Das JM *Ansicht*-Menü

Im Job-Manager ***Ansicht-***Menü kann das Erscheinungsbild des Job-Managers angepasst werden. So können hier die ***Symbolleiste***, die ***Statusleiste***, die ***Pfadauswahl***, die ***Verzeichnisgruppen***, die ***Suchmaske*** und die ***Suchmaskenansicht***, an- oder abgeschaltet werden.

Wird der Menüpunkt ***Job-Manager im Vordergrund*** aktiviert, so bleibt der Job-Manager immer im Vordergrund. Diese Funktion eignet sich besonders gut für die Zusammenarbeit mit CoCut.

Das Job-Manager-Fenster kann dann im Teilbildmodus so positioniert werden, dass die Arbeitsfläche von CoCut dem Anwender im vollen Umfang zur Verfügung steht, aber auch der Job-Manager zu sehen ist.

Vorteil: Zu bearbeitende Jobs können schnell gefunden, geöffnet oder in CoCut gezogen werden.

8.1.5.4 Das JM *?*-Menü

Ein Klick auf das ***?-***Menü öffnet den ***Info über Job-Manager***-Dialog. Hier wird der Versionsstand Ihrer Job-Manager Version angezeigt, sowie die Anzahl der gespeicherten Dateien und der hierfür erforderliche Speicherplatz.

8.1.5.5 Tastenbelegung Job-Manager

Taste	**Funktion**
Rechte Maustaste (Mauscursor steht auf Vorschaubild)	Kontextsensitives Menü der Vorschaubilder
Rechte Maustaste (Mauscursor steht im Vorschaufenster)	Kontextsensitives Menü des Vorschaufensters
UMSCHALT	
EINGABE-Taste	Laden in CoCut
Linke Maustaste	Jobs markieren von - bis
STRG	

N	Datei Neu
O	Datei Öffnen
S	Datei speichern
F	Festplatten durchsuchen
Linke Maustaste	Bilder einzeln markieren

8.1.6 Übersicht Tastenkürzel Job-Manager

Menüs

Taste	**+ (Num-Lock)**	**- (Num-Lock)**	**Entf**	**re. Maustaste**	**ESC**	**Bild hoch**	**Bild runter**
Funktion	Vorschaubild vergrößern	Vorschaubild verkleinern	Job(s) löschen	Kontextmenü aktivieren	Suche abbrechen	vorherige Seite	nächste Seite
Taste	**F5**	**A-Z**					
Funktion	Suchpfade aktualisieren	Sprung zum ersten Job, der mit dem Buchstabe beginnt					
Taste	**Eingabe**	**li. Maustaste**					
Umschalt	Laden in CoCut	Jobs markieren von - bis					
Taste	**B**	**F**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**
STRG	Vorschaubilder drucken	Schriftattribute einstellen	Job(s) nicht anzeigen	Job-Info aufrufen	Standardpfade durchsuchen	Job(s) kopieren	Listendruck
Taste	**M**	**O**	**Q**	**R**	**U**	**V**	**li. Maustaste**
STRG	Job(s) verschieben	Job-Manager Einstellungen	Job-Manager beenden	Jobs in Standard-pfaden anzeigen	Job(s) wieder anzeigen	Fenster im Vordergrund	Jobs einzeln markieren

Hinweis:

ENTF	entspricht	DEL
STRG	entspricht	CTRL
UMSCHALT	entspricht	SHIFT
Bild hoch	entspricht	PgUp
Bild runter	entspricht	PgDn

9 Tipps & Tricks - Problembehandlung

Es sind oft die Kleinigkeiten, die die „Inbetriebnahme" einer neuen Software schwierig machen. Ähnlich wie bei einer neuen Maschine, treten auch bei neuer Software Fragen und Probleme auf, die häufig leicht erklärt und korrigiert werden können. Aus diesem Grund haben wir nachfolgend eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Fragestellungen näher erläutert.

9.1 Puffer Überlauf seriell

Der Plotter schneidet die ersten Zeichen sauber und fängt dann an, undefinierbare Kurven zu zeichnen. **Tipp 1**

Dies ist bei serieller Ansteuerung des Plotters ein typisches Puffer-Überlauf-Problem und tritt dann auf, wenn das Protokoll für die serielle Übertragung nicht richtig eingestellt ist. Die meisten Plotter werden bei der seriellen Datenübertragung mit folgenden Parametern angesteuert: *Bits pro Sekunde: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Protokoll bzw. Flusssteuerung: Hardware*

9.2 Ausgabegröße Mimaki

Die Ausgabegröße auf meinem Mimaki Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer. **Tipp 2**

Die Mimaki-Plotter der CG-Serie werden vom Werk aus mit einer Plotauflösung von 0.025mm ausgeliefert, obwohl sie in der Lage sind, mit einer Auflösung von 0.01mm zu arbeiten und dies intern auch tun. Die Treiber von CoCut sind auf diese „Maschinen"-Auflösung eingestellt, weil die Plotter damit schneller und akkurater angesteuert werden können.
Zur Umstellung dieser Plotauflösung schalten Sie den Plotter ein, drücken am Bedienfeld die <-Taste und nachdem der Plotter die Rolle ausgemessen hat sooft die Funktionstaste, bis in der Anzeige Interface erscheint. Drücken Sie dann die ENTER-Taste so oft, bis Sie zum Menüpunkt Stepsize gelangen und anschließend die ^-Taste. In der Anzeige steht dann „0.01". Bestätigen Sie diese Auswahl abschließend mit ENTER und END.

9.3 Plotter reagiert nicht!

a. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie im CoCut-Schneidedialog den korrekten Plottertreiber und die korrekte Schnittstelle ausgewählt haben: z. B. GCC Ultra GRC-61 an COM2 **Tipp 3**

b. COM-Anschluss: Überprüfen Sie, ob die Parameter der Schnittstelle richtig gesetzt sind. Dazu ruft man die Systemsteuerung von Windows auf. Im Gerätemanager man den entsprechenden Anschluss aus z. .B.: COM.

Gängige Standardparameter sind: *Baud: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbit: 1, Protokoll/Flusssteuerung: Hardware*

Die Einstellung in der Systemsteuerung und am Plotter müssen identisch sein, sonst ist keine oder keine fehlerfreie Datenübertragung möglich.

c. USB-Anschluss: Überprüfen Sie ob der richtige USB-Treiber für die Maschine installiert ist. Die Einstellung finden Sie im Windows Gerätemanager unter dem Eintrag USB-Controller. Der USB-Treiber für den Schneideplotter muss in dieser Liste eingetragen sein, sonst ist keine Ansteuerung möglich.
Falls der USB-Treiber dort nicht auftaucht installieren Sie ihn von dem mitgelieferten Datenträger Ihres Gerätes.

d. Originalkabel: Überprüfen Sie, ob Sie das vom Hersteller empfohlene Originalkabel verwenden. Sollte dies nicht der Fall sein, kann es zu größeren Problemen bei der Datenübertragung kommen. CoCut „kommuniziert" während der Datenübergabe mit dem Plotter, so dass fehlende oder falsch angeschlossene Datenleitungen zu Ein- u. Ausgabefehlern führen.

9.4 Puffer Überlauf

Der Plotter meldet „buffer overflow" oder schneidet nicht den ganzen Job **Tipp 4**

Dies ist oft auf eine Falscheinstellung des verwendeten Protokolls der seriellen (COM) Schnittstelle zurückzuführen. In den meisten Fällen reicht es aus, das Protokoll bzw. die Flusssteuerung der Schnittstelle auf *Hardware* zu stellen.

9.5 Schreibschriften verschmelzen

Das automatische Verschmelzen von Schreibschriften funktioniert nicht erwartungsgemäß **Tipp 5**

Die Erfolgsquote beim automatischen Verschmelzen erhöht sich deutlich, wenn der Buchstabenabstand von 100% auf 99,9% oder gar 99% verringert wird. Dies hat zur Folge, dass mathematisch genau übereinander liegende Knotenpunkte leicht verschoben werden, so dass diese als zwei Punkte „identifiziert" werden können.

Hinweis: Eine weitere Möglichkeit bietet die Änderung des Kernings im Font-Manager für Adobe Schriften mit dem problematische Kerningpaare bearbeitet werden können.

9.6 Datenimport von Apple Rechnern

Datenimport von Apple-Computern in CoCut **Tipp 6**

Beim Export von Apple-Daten sind eine Reihe von Einstellungen zu beachten, damit ein perfekter Datenexport gelingt. Alle gängigen Apple kompatiblen Illustrations- und Grafikprogramme können EPS-Daten exportieren. (Illustrator, Freehand, …)

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht vorhanden sein werden. (vorher auflösen)
5. Speziell beim Freehand-Export muss der Exportfilter für das Illustrator-Format ausgewählt werden.
6. Als Dateinamen-Erweiterung sollte .eps benutzt werden und auf Umlaute wie z. B. ü, ä, ü und sollte verzichtet werden.

9.7 Typische Fehlerquellen beim Schneiden

a) Die Folie ist zu lose eingespannt **Tipp 7**

Folge: Der Stichel verschiebt die Folie während des Schneidens und die Kontur wird nicht vollständig geschlossen.

Abhilfe: Beim Einlegen der Folie darauf achten, dass die Folie gleichmäßig vorgespannt wird und keine Wellen aufweist.

b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch

Folge: Kleine Folienteile, insbesondere Serifen und Punzen werden herausgedreht.

Abhilfe: Geschwindigkeit verringern und den Andruck herabsetzen.

c) Der Einstechdruck ist zu hoch

Folge: Das Trägerpapier wird mit eingeritzt, Buchstabenteile werden herausgedreht und Teile des Trägermaterials bleiben an den Buchstaben hängen. Das Entgittern der Folie wird schwieriger.

Abhilfe: Andruck verringern und gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels korrigieren.

d) Der Einstechdruck ist zu niedrig

Folge: Folie und Kleber wurden nur teilweise durchtrennt. Das Entgittern ist nur schwer oder gar nicht möglich.

Abhilfe: Erhöhen Sie den Andruck und korrigieren Sie gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels.

e) Der Stichel ist zu tief eingestellt

Folge: Folie, Kleber und Trägermaterial wurden durchgeschnitten. Folie ist nicht mehr brauchbar.

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung Ihres Schneidstichels.

f) Der Stichel ist abgenutzt

Folge: Nur die Folie, nicht mehr der Kleber, wird durchgeschnitten.

Hinweis: Bei der Verwendung von Standardfolie ist die Abnutzung des Stichels gering. Bei der Verwendung von Reflexions- oder Sandstrahlfolie ist die Abnutzung um ein Vielfaches höher.

Abhilfe: Neuen Original-Stichel verwenden.

g) Die Buchstaben werden herausgedreht

Folge: Das Entgittern ist nur schwer möglich. Die herausgedrehten Teile kleben an der Folie fest und lassen sich nicht mehr ablösen.

Grundsätzlich gilt: Je kleiner der Schriftgrad gewählt wird, um so dünner muss die Folie sein; die Haftkraft des Klebers um so stärker.

Abhilfe: Verringern Sie die Geschwindigkeit und ggf. den Einstechdruck so lange bis der Effekt nicht mehr eintritt.

h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten

Folge: Das Trägermaterial haftet an der Folie. Das Entgittern wird erschwert oder unmöglich.

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung des Schneidstichels und verringern Sie ggf. zusätzlich den Einstechdruck.

Anhang

A Glossar

Additives Farbsystem Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor

Anfasser Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.

Antialiasing Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps

Applikationtape Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text - auch die kleinsten Buchstaben - ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.

Auflösung Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.

Ausgleich Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen- oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperren

Ausrichtung Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. CoCut bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an

Auszeichnung Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. **fett**, *kursiv*

Backup Datensicherung

Bitmap Pixelgrafik

Bit-Tiefe auch Farbtiefe ~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.:
1 Bit Farbtiefe = 2^1 = 2 mögliche Farben (Schwarz/Weiß)
8 Bit Farbtiefe = 2^8 = 256 mögliche Farben/Grautöne
24 Bit Farbtiefe = 2^{24} = 16,8 Mio. mögliche Farben

Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen.

Blitzer Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.

Blocksatz Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz

Byte Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit

Clipart(s) ~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:ProgrammeEUROSYSTEMSCoCut Professional 4X4CLIP)

Clipboard Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen

CMYK Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck

CMYK-Farbraum ~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen

Desktop Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden

Digitalisierung Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.

Dongle Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von CoCutgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

Download Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.

DPI Akronym für **D**ots **P**er **I**nch; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll" - (1 Zoll = 2,54 cm)

Einfügemarke ~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld

Entgittern Bezeichnet den Vorgang des Entfernens von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter

EPS Akronym für „**E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat". In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache Postscript abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Vorschaubitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.

Erzwungener Blocksatz Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In CoCut heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen"

Farbtiefe unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann

Fett Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.

Folie Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen. Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfneigung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.
Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:
1. Trägermaterial; die unterste Schicht
2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial
3. Die Folie selbst.

Font Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett, kursiv und fett-kursiv. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist

Gammakorrektur Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.

Gruppieren Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe. Die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.

Halbtonbild Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.

Hilfslinie

	Hilfslinien sind Linien, die zum visuellen Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche oder dem Desktop benutzt werden. Hilfslinien sind nur auf dem Bildschirm sichtbar und werden weder geplottet noch auf dem Drucker ausgegeben.
Hochgestellt	Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der Schriftlinie stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.
Hotfolder	Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.
Job	Dateiendung von CoCut; Bezeichnung für eine CoCut-Datei
Kalibrierung	Anpassung von Drucker, Bildschirm, Plotter oder Anpassen an Sollwerte
Kontextmenü	Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der rechten Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.
Kontrast	Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen
Laminieren	Überziehen mit transparenten Kunststofffolien
Live-Update	Aktualisierung einer Software übers Internet
Markisenfunktion	Unter ~ versteht man das Markieren von Objekten indem man die linke Maustaste gedrückt hält, dann einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnet und die Maustaste erst loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden.
Oberlänge	Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.
Prozessfarben	Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.
Raster Image Prozessor	kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert
Toolbar	Symbolleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die

	Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.
Scanauflösung	Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen **Formel:** Auflösung (in DPI) = Druckrasterweite (L/cm) x 2 (Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)
Schriftgrad	~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.
Schriftlinie	Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wen in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und Schriftgrade verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.
Überfüllung	Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine Blitzer entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.
Unterlänge	Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.
Unterschneidung	Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z. B. „Te" ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.
Upload	Unter ~ versteht man das Senden von Dateien und Programmen auf einen vernetzten Server
Versalhöhe	Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i. d. R. die Höhe des Buchstabens „H" von der Schriftlinie bis zur Zeichenoberkante benutzt.
x-Höhe	Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x" bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.
Zoll	engl. Inch. Maßeinheit für die Länge 1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

B Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit dem RCS eigenen Dokumentationssystem erstellt.

Verwendete Schriftfamilie: Arial

Deutsche Version:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 27.08.2011

Index

A

Achswechsel 77, 78, 102, 107

Anzahl Kopien 47, 61

Ausgangsdarstellung 108

Auslesen 60, 93

Automatisch verschmelzen 127

Autosave Intervall 90

B

Backup 164, 181, 182, 189

Backupverzeichnis 182

Bildschirm auffrischen 103, 105

Bitmap maskieren 103

Blattursprung 62, 92

Bohrungen 83

C

Clipart 104, 125, 190

CoRUN 94

D

Dateiformate 173, 180

Drehrichtung 83, 84, 133

Druckbereich 43, 44, 45, 51

Duplizieren 23, 78, 89

E

Eins nach vorne setzen 86

Entgitterabstand 66

Entgitterrahmen 61, 63, 67, 68, 93, 102, 109, 110

F

Fadenkreuz 88

Farben reduzieren 103

Farbpalette 97, 98, 118

Farbverlauf 56, 77, 104

Folienoptimierung 65, 66, 67, 88, 102, 108

Füllungen 37, 187

G

Gammakorrektur 191

Ganz nach hinten setzen 86

Ganz nach vorne setzen 85

Gerätetreiber 53, 94

Graustufen 158, 191

Gruppieren 79, 96, 102, 104, 121, 191

Gruppierung brechen 79, 102, 104

H

Haarlinie 104, 187

Helligkeit 116

Hilfslinien 48, 99, 103, 192

Horizontal Spiegeln 78, 107

I

Import 33, 39, 40, 94, 95, 96, 105, 176

J

Job Manager 73

Job-Info 45, 46, 73, 77, 91, 103, 146, 166, 184

Job-Kalkulation 45, 46, 103

Justiermarken 87

K

Kacheln 43, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 74

Knoten reduzieren 102

Kombination auflösen 80, 104

Kombinieren 79, 95, 96, 104

Konturlinie 87, 88, 102, 103, 143, 144, 145

L

Lineale 98, 99, 103, 125

Lokales Gerät 56, 59

Lupe 85, 121, 122

M

Markisenfunktion 121, 192

Maximale Optimierung 67

Messen 88, 122, 139

N

Nach Segment warten 61, 92

Negativ schneiden 71

Neu berechnen 102, 108

Nicht sichtbar 117, 142, 143

O

Objekte schließen 84

Offenes Trimmen 88, 135, 136, 138

Online Support 101

Optimierung 66, 67, 70

Outline 87, 88, 126, 127, 143

P

Passermarken 23, 64, 82

Positionierhilfe 99

R

Raster 192

Revektorisieren 103

S

Sättigung 116

Scannen 193

Schneidfertig 23, 77

Schriftart 181

Schriftgrad 181, 188, 192, 193

Schriftschnitt 181, 191

Segment 61, 70, 71, 92

Segmentabstand 61, 93

Sektionierung 61, 69, 70, 71

Siebdruck 23, 71, 88, 135, 136, 137, 139

Sortierung mit Simulation 108, 131

Speichern unter 74, 118, 151, 152, 153, 172

Spitze 76, 178

Stapeln Abstand 61

Stapelverarbeitung 92

Stapelvorschau 61

Strichstärke 77, 137, 187, 191

T

Text in Kurven 103, 187

Text in Zeilen 103

Texteditor 103, 136

Treiber 37, 53, 56, 59, 93, 109, 110, 148, 185

Trennen 84, 96, 102, 149

Trimmen 88, 135, 136, 138

V

Vektorisieren 103

Verrunden 84, 102

Versalhöhe 189, 193

Versalhöhe anpassen 189

Verschmelzen 88, 127, 135, 136, 186

Versteckte Dateien 170

V

Vertikal Spiegeln 78, 107

Vollfläche 88, 135, 136, 137

Vorschaubild 153, 167, 170, 171, 183, 184

W

Wiederherstellen 75, 128

X

X-Spiegeln 107

Y

Y-Spiegeln 107

Z

Zeichenabstand 136

Zweitplatzlizenz 11

Zwischenablage 76, 105, 190